

JOC FULL VELVET ASSASSIN



Pret 14.99 lei  
Decembrie 2010  
5948490250039 01012  
Barcode

# DOUĂ REVISTE LA SUPER PRET!

## FOTO-VIDEO

[fotoworld.chip.ro](http://fotoworld.chip.ro) DIGITAL  
Collection

995  
LEI



ediția 05/2010



ediția 04/2010



ediția 03/2010

### LEVEL

3 D Media Communications SRL  
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov  
Tel: 0268/415158, 0744-754983,  
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)  
Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

Director General:  
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmcr.ro)

Director Executiv:  
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmcr.ro)

Director Editorial:  
Cătălina Lazar (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:  
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:  
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
Bogdan Amiteloaie (BogdanS)  
(bogdans@level.ro)  
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)  
Mihai Călin (konie@level.ro)  
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:  
Cosmin Aionita  
Sebastian Bularca (locke@level.ro)  
Paul Policarp, Marin Nicolae  
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:  
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție:  
Oana Albu (oana.albu@3dmcr.ro)

Publicitate:  
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmcr.ro)

On-line:  
Cosmin Oprea (mirblack@level.ro)

Contabilitate:  
Cristea Medeea (contabilitate@3dmcr.ro)  
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmcr.ro)

Distribuție:  
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmcr.ro)  
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmcr.ro)  
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmcr.ro)

Adresa pentru corespondență:  
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov  
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:  
0268-418728, 0368-415003,  
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:  
Veszprem Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

**BRAT** este membru fondator al  
Biroului Român de Audit al Tirajelor  
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență  
conform Studiului Național de Audiență. Conform  
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -  
aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista **LEVEL** a  
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986  
exemplare/ediție.

### INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
A-Data	11
Best Distribution	43,100
D-Link	47
Ubisoft	29

# „BUSINESS AS USUAL“

Trebue să vă mărturisesc o desculptivă părire. Acum, după ce am scris recenzii la Civilization V și la Arcania: Gothic 4, am ajuns să am o nedumerire pe care nu vreau să o văd devinând teamă. Așa că vă voi vorbi deschis. Până la urmă, în viața mea, voi fi sunteți incredibil de aproape. Oricât m-aș ascunde după un preț pus pe niște foi de hârtie, adevărul gol este acela că vouă vă dedic cea mai mare parte a ființei mele, față de voi am cel mai mare angajament de energie și idei din tot ceea ce fac. De aceea nu pot pune un vâl de amăgire între mine și voi. De aceea, acest vâl nu poate filtra adevărul, mai ales între mine și eu însuși. Voi gândi cu voce tare, nemijlocit, ca să mă puteți auzi.

Încă de la articolul de Fallout 3 mi-am dat seama că așa nu se mai poate. Mai ales în cazul seriilor de jocuri cu tradiție, ce au făcut istorie și au creat legendă, degradarea calitativă adusă de titlurile recente ce le continuă m-a pus în față unei mari dificultăți jurnalisticice. Am simțit nevoie de a scrie critic, de a face comparații elocvente, de a fi devastator în prezenta și deconstruirea mecanismului prin care unele serii admirabile au suferit ceea ce am considerat din adâncul meu ca fiind o prostire. Adică rezultatul unei simplificări dictate strict de interesul comercial și „sprijinite” uneori de o incompetență de marketing uluitoare. But they got away with murder, și vânzările variantelor noi, cretinizate, dumbed down, ale unor titluri ce continuă serii inițial geniale, îmi arată că trebuie să schimb ceva în abordarea mea. Dar, pot eu oare să laud, să mă screm să găsesc lucruri bune, uitând de mine și de tot ce am prețuit atunci și prețuiesc acum și mai mult? Pot eu să mă schimb după chipul și asemănarea cerești și ofertei, părăsind pustia în care m-aș lamenta acuzator precum Botezătorul?

Possible opțiune: abordarea manierei profesionistului cu obiective precise, trasate în termeni proibității economice. Scopul articolelor mele ar fi de a vă informa că mai cuprinzător posibil asupra calității unui joc, oferindu-vă datele necesare pentru ca voi să luați decizia esențială: îl veți cumpăra sau nu? La asta s-ar putea reduce tot, eu scriu ca voi să știu cum să vă cheltuiți banii. Astfel, revista ar căpăta un deosebit caracter util-

itar, iar valoarea economică a produsului nostru jurnalistic și ar atinge maximul. Angajatorul meu ar jubila, cu siguranță. La fel, probabil, și o bună parte din voi.

Dar eu, nu. Eu cred că pentru cei mai mulți dintre noi jocurile pot fi una din foarte puținele șanse de a ieși tocmai din cercul găndirii exclusiv materiale, de a sparge tiparul principiilor de viață pe care le luăm că un dat ce nu poate fi provocat, de a înțelege ceva de dincolo de realitatea în care alții știu mereu mai bine ce este potrivit pentru tine și alcătuiesc lumea după cum cred ei că TREBUIE să crezi tu. În unele jocuri există șansa de a vedea mai mult și de a înțelege mai mult de cît vezi. Iar asta pentru că unele jocuri sunt născute, nu făcute. Unele jocuri sunt create, nu fabricate.

Creația. Oriunde o găsești și oriunde reușești să-mi deschid ochii către ea, îmi dă viață, suflu, îmi întărește bătăile inimii și îmi ascute mintea. Sunt dependent de creație așa cum depind de Creație. Șansa contactului direct, nemijlocit, cu creația, îmi este oferită de unele jocuri în integrătatea lor, de altele numai prin părți, amănunte, mici străfulgerări și răsfrângeri. Dar și atât îmi este de ajuns ca să simt iraș și iraș imboldul de nestăvilit al mărturisirii creației, așa cum am văzut-o și am putut-o înțelege, ici și colo, prin puhoi titlurilor aflate la vânzare.

„Cum e jocul ăsta, e mișto?“ este o întrebare pe care o aud tot atât de des de către oameni punând întrebarea „Crezi în Dumnezeu?“. Reacția mea - o ridicare din umeri însoțită de un zâmbet ușor enervat. Nu am un răspuns la astfel de întrebări. Eu nu pot nimic mai mult decât să mărturisesc creația și Creația, așa cum le găsesc și pricep. Ele nu pot fi rupte una de alta, iar aici se află o taină care mă face de fiecare dată să mă luminez de bucurie și să mă duc la calculator, ca să vă scriu. Nu sunt un redactor, sunt un mărturisitor. Iar asta, îmi dau seama, am fost de când mă știu. Trebuie doar să mă ascuț și mai fin în a surprinde semnele creației - căci tărăboiul neguțătorilor și liniștea creatorilor se împlesc teribil în industria astăa a jocurilor, numai bine ca să te deruteze tot mai mult. Dar, aşa a fost dintotdeauna. Nici eu nu mă schimb. Treaba merge mai departe.

„Business as usual“.

Marius Ghinea

KiMO

1 Call of Duty:  
Black Ops  
2 Fallout: New Vegas  
3 UFC 2010



Koniec

1 UFC 2010  
2 Fallout: New Vegas  
3 Call of Duty:  
Black Ops



cioLAN

1 Fallout: New Vegas  
2 Lionheart:  
King's Crusade  
3 Pokemon  
HeartGold



Marius Ghinea  
1 Fallout: New Vegas  
2 WRC  
3 Call of Duty:  
Black Ops



Caleb

1 Fallout: New Vegas  
2 Call of Duty:  
Black Ops  
3 Shank



BogdanS

1 BenQ MX810ST  
2 Logitech Wireless  
Gaming Mouse G700  
3 BenQ XL2410T



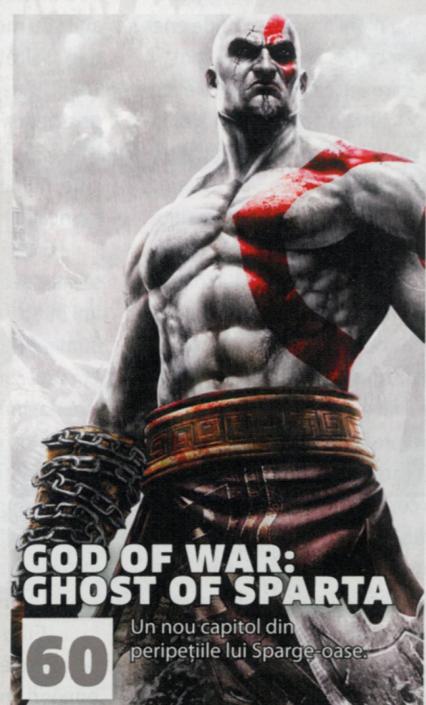
De asemenea, îi urăm bun venit în rândul colaboratorilor LEVEL lui Cosmin Aionită, fost membru al acum defunctei XtremPC. Să fie primit.

## REVIEWS CUM NOTĂM

In cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate la categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărăm căsuța tehnică cu prea multe detaliu. Nota finală spune tot.

Bun venit în Vegas. Noul Vegas.

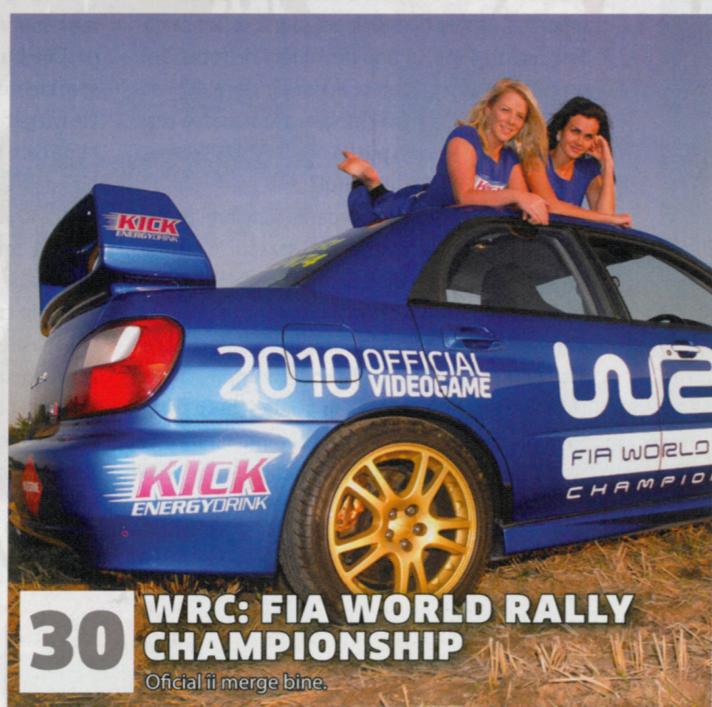
## 22 FALLOUT: NEW VEGAS

**GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA**

60 Un nou capitol din peripețiile lui Sparte, oase.

**36 CALL OF DUTY: BLACK OPS**

Mai bun decât Modern Warfare 2 și Medal of Honor la un loc.

**62 UFC 2010 UNDISPUTED****30 WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**

Oficial îl merge bine.

**48 ARCANIA: GOTHIC 4**

Oaia neagră a familiei ne face cu mâna.

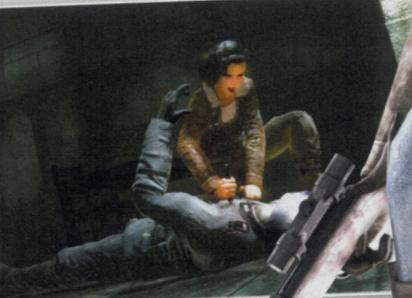
# VELVET ASSASSIN

În Velvet Assassin avem ocazia să intrăm în pielea șpionei Violette Summers, aflată pe statul de plată al unei agenții britanice de spionaj. Un aspect deosebit al poveștii, dat chiar de începutul aventurii, este acela că Violette nu se prezintă, inițial, în comă. Și cum stă ea cuminte și visătoare pe pătuțul ei de spital, începem să-i retrăim misiunile din trecut de sub pleoape. Pare ciudat, dar poate fi un început promițător pentru o poveste de zile mari. Misiunile nu au continuitate, iar prin fiecare nivel există tot felul de obiective bonus și obiecte bune de colecționat care cresc experiența. Cu punctele de experiență acumulate îți poți îmbunătăți apoi abilitățile, producătorul încercând astfel să-i dea jocului un aer de RPG, orițic de neînsemnat sau nepotrivit ar fi el.

Când te gândești la shooter third-person imbinat cu elemente de stealth, jocurile din seria Splinter Cell îți vin imediat în minte, deoarece sunt exemple perfecte ale genului. Pe primul dintre ele l-am dat chiar și în versiune full. Prin comparație, lui Velvet Assassin îi lipsește, parcă, o mecanică de joc mai detaliată. Mecanica furișatului pur și simplu funcționează, de unde rezultă că jocul a fost conceput cu gândul la cei mai puțin răbdători dintre noi. La fel și lupta. Ai la dispoziție o serie de arme, însă cea mai bună și mai eficientă dintre toate se poate dovedi a fi cuțitul. Dar atenție, pentru că în multe cazuri uciderea unui soldat nazist poate necesita mai multe lovitură de lămă. Lucru deloc liniștit, pentru că imediat după aplicarea primei lovitură acesta poate tipă, dându-te de gol.

Ca să eviți complicațiile, trebuie să te furăzi în spatele lui și să apeși tastă sau butonul „special” care declanșează un atac unic ce ucide dintr-o singură lovitură. Dar trebuie să fii exact în spatele lui și să ai grija să nu execuți din greșeală atacuri simple de cuțit, altfel ajungi în situația de mai sus. De fapt, în Velvet Assassin este mai indicat să eviți lupta.

Jocul este un stealth action pentru mase, este clar. Dacă nu-ți place sau nu ai răbdare să înveți tot felul de mișcări complicate, Velvet Assassin este pentru tine. Cu toate acestea, are și elemente de gameplay in-



teresante, precum și o poveste atractivă. Iar ca fapt divers, celor care posedă un controller în oglindă le recomandăm să-l folosească.



## 08 ȘTIRI

## SPECIAL

## 12 ONIOMANIE CONSOLISTICĂ

## PREVIEW

## 18 MORTAL KOMBAT

## 20 DEAD SPACE 2

## REVIEW

## 22 FALLOUT: NEW VEGAS

## 30 WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

## 34 JAMES BOND 007: BLOOD STONE

## 36 CALL OF DUTY: BLACK OPS

## 44 LIONHEART: KING'S CRUSADE

## 48 ARCANIA: GOTHIC 4

## 54 CITIES XL 2011

## 56 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

## 58 THE BALL

## 60 GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

## 62 UFC UNDISPUTED 2010

## 66 ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

## 70 SHANK

## 72 PUZZLE QUEST 2

## 75 POKEMON HEARTGOLD

## 76 EMBERWIND

## FREE2PLAY

## 78 THE CALL OF THE FIREFLIES

## 78 MODULAR COMBAT

## RETRO

## 80 CHASE HQ

## HOBBY

## 81 THE WITCHER – THE ADVENTURE CARD GAME

## HARDWARE

## 84 GADGETURI

## 88 TEST COMPARATIV – ALTERNATIVE MUZICALE

## 90 TESTE

## LIFESTYLE

## 94 NEMIRA

## 94 FILM – THE SOCIAL NETWORK

## 95 WWW.



**Demo**

Football Manager 2011 /  
Lionheart: King's Crusade / Sonic  
Fan Remix / The Ball / Woody Two-  
Legs: Attack of the Zombie Pirates

**MODs**

The Call Of The Fireflies (Crysis) /  
Modular Combat (Half-Life 2)

**Media  
Filme**

Assassin's Creed: Brotherhood /  
Beyond Black Mesa / The Cursed

Crusade / Majesty 2: Battles of  
Ardenia / Mortal Kombat 9 /  
Shogun 2: Total War

**Imagini**

Dead Space 2 / Mortal Kombat 9

**Wallpaper**

Battlefield: Bad Company 2 / DIRT  
3 / Red Dead Redemption / Star  
Wars: The Force Unleashed 2

**Drivere**

ATI Catalyst 10.10 / NVIDIA  
ForceWare 260.99

**Patch**

FIFA 11 v1.01 / Fallout: New Vegas  
G.E.C.K. Editor

**Antivirus**

AVG Free Edition 10.0 1153a3218

**Freeware**

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools  
1.6.9.1464b / CCCP Codec Pack /  
RivaTuner 2.24C / Totally Free  
Burner 5.0

**Shareware**

DAEMON Tools Lite 4.35.5

**EXTRA**

Kaizer (versiune completă) / Super  
Crate Box (versiune completă) /  
LEVEL DVD Finder

**FOOTBALL MANAGER 2011**

Sau cum poți deveni managerul unei echipe de fotbal în cățău

pași simpli. Do you have what it takes to become the new Gigi?



**DEMO**

**THE BALL**

Dovada că oricine își poate îndeplini visul de a realiza un joc, mai ales dacă folosește uneltele oferite de Epic Games în mod gratuit. Oferta zilei: puzzle-uri.



**DEMO**

**LIONHEART: KING'S CRUSADE**

Lionheart: King's Crusade este un joc de strategie în timp real a cărui acțiune se petrece în era celei de-A Treia Cruciate, anii 1189-1192.



**DEMO**

**THE CALL OF THE FIREFLIES**

The Call Of The Fireflies este mod single player pentru Crysis, dar al cărui gameplay este bazat pe puzzle-uri. Nu există arme, nici nanocostume.



**MOD**

**SONIC FAN REMIX**

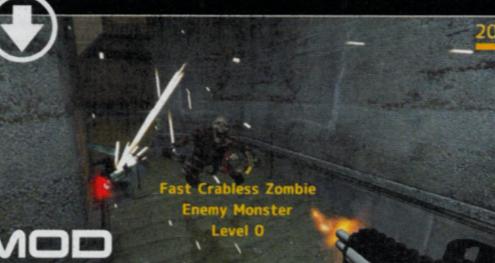
Un omagiu adus lui Sonic de către fani, pentru fani. Rezultatul este incredibil.



**DEMO**

**MODULAR COMBAT**

Modular Combat este un mod de tip shooter pentru Half-Life 2, ce pune accentul pe elemente de role-play și are la bază tocmai universul Half-Life.



**MOD**

**EXTRA****SUPER CRATE BOX  
(VERSIUNE COMPLETA)**

Pregătiți-vă pentru un festiv arcade "old school", cu o mecanică de joc deosebit de interesantă. Retro all the way!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componenta LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anomală a software-ului și nici nu poate fi facută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruselor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicație de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autori programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în varianta completă.

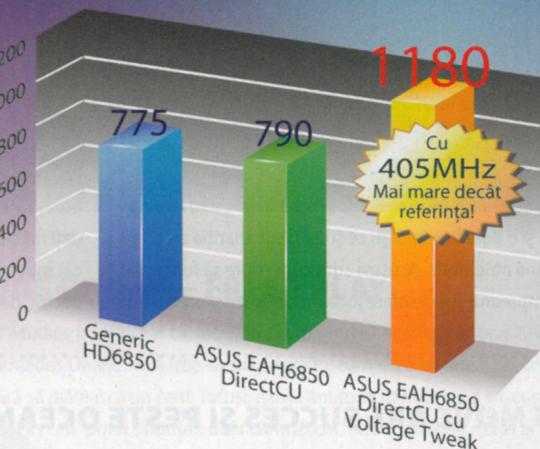
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

**NOTĂ****Seria de plăci video ASUS EAH6850 DirectCU****Rămâi rece în timpul acțiunii**

Cu 20% mai răcoroasă și overclockată din fabrică la 790 MHz



Funcția exclusivă ASUS Voltage Tweak îți permite să supratacezi EAH6850 DirectCU până la o frecvență de 1180 MHz, cu 405 MHz mai sus decât modelul de referință.



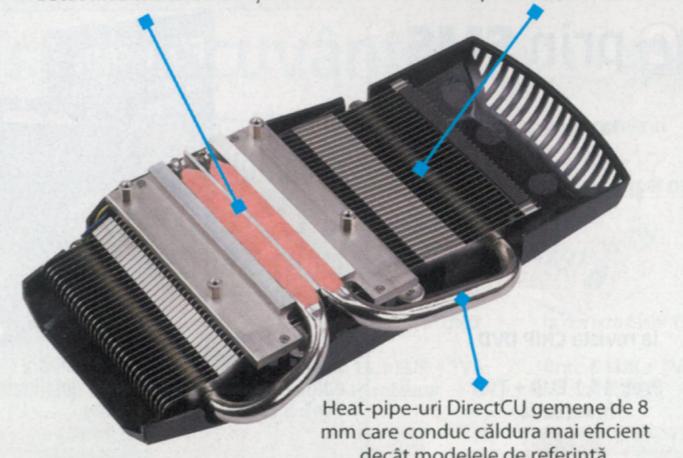
Acelerează cu cea mai nouă generație de plăci video AMD Radeon pentru gaming și divertisment HD - seria EAH6800 de la ASUS, compatibilă cu DirectX 11 a sosit!!

Este timpul să îți îmbunătățești grafica PC-ului: EAH6850 are în dotare 1GB memorie video GDDR5 ce comunică cu cipul grafic printr-o magistrală de 256 de biți, iar nucleul grafic este tactat la 790 MHz.

Cu EAH6850 DirectCU vei avea parte de o experiență de gaming și divertisment mult mai răcoroasă, datorită heat-pipe-urilor din cupru care intră în contact direct cu nucleul grafic. Astfel, se obține o funcționare cu 20% mai răcoroasă decât a modelului de referință. O răcire mai bună înseamnă o performanță mai bună, o viață mai lungă și mai multă siguranță în timpul overclocking-ului!

Contact direct cu GPU-ul pentru a disipa căldura mult mai eficient decât modelul de referință

Heatsink din aluminiu care oferă suprafață optimă pentru disipa căldurii.



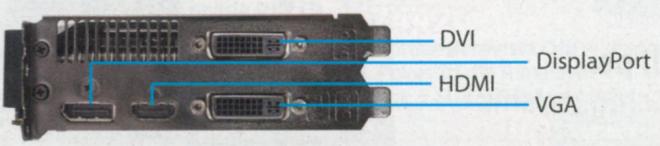
Mai mult decât performanță pură, tehnologia AMD Eyefinity multi-screen îți extinde vizibilitatea pe trei ecrane pentru un sistem desktop imens și o experiență gaming imersivă. În plus, seria EAH6800 debutează cu tehnologia 3D și multimedia de la AMD, HD3D. Bucură-te de jocuri și vizionează filme, inclusiv Blu-ray, în rezoluție de înaltă calitate și refresh 3D rapid. Experiența cinematografică a ajuns în sfârșit pe PC-ul tău!

Și nu uita de toate celelalte caracteristici pe care ASUS le-a adăugat plăcii grafice AMD:

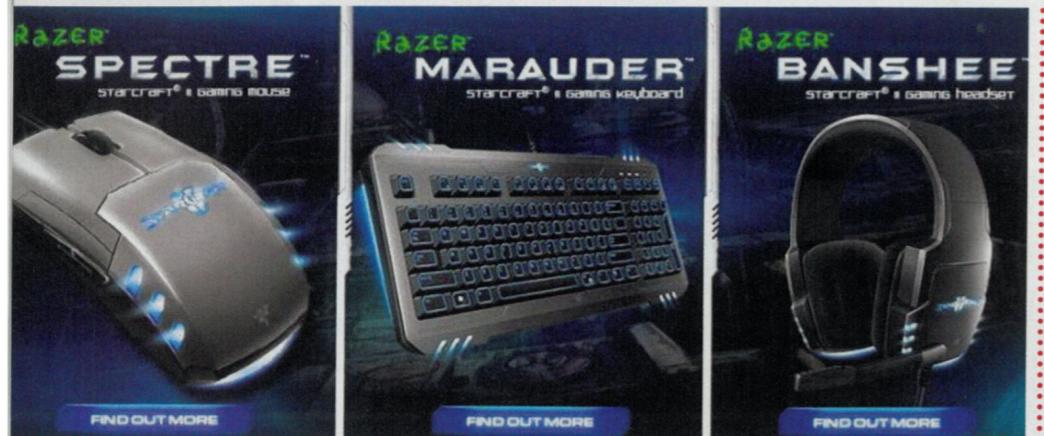
- Ventilator împotriva prafului, care rezită cu până la 25% mai mult în timp și răcorește mai bine
- GPU Guard, ceea ce înseamnă fiabilitate în condiții extreme (straturile PCB-ului sunt întărite suplimentar)
- Scut EMI puternic care păstrează imaginea clară și te protejează de radiațiile nedoreite

**Specificații:**

Model	EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5
GPU	AMD Radeon HD 6850
Standard bus	PCI Express® 2.1
Memorie video	1GB GDDR5
Frecvență GPU	790 MHz
Frecvență memorie	4000MHz (1000MHz GDDR5)
Interfață memorie	256 bit



\* În funcție de configurația sistemului și modul de utilizare, rezultatele pot varia.



## UNELTE PENTRU STARCRAFT 2

A venit și rândul fanilor StarCraft 2 să primească un set de unelte care se presupune că-i vor transforma în mici zei ai RTS-ului. Am folosit pluralul pentru că nu e vorba doar despre un simplu șoarec de birou. Blizzard și Razer le vor oferi împătimiților de StarCraft 2 un set întreg de periferice. Este vorba despre un mouse, o tastatură și o pereche de căști ce și-au făcut apariția pe piață în luna noiembrie. Acestea sunt concepute să funcționeze împreună și să le ofere jucătorilor viteza și precizia de

## PS MOVE ARE SUCCES ȘI PESTE OCEAN

Acum ceva timp, Andrew House, șeful SCEA, ne informa că PlayStation Move s-a bucurat de un real succes în Europa, în prima lună de la lansare înregistrându-se peste 1,5 milioane de controller-e vândute. Se pare că gadgetul celor de la Sony a prins și la publicul de peste Ocean. Jack Tretton, CEO SCEA, a declarat, foarte mândru de altfel, că peste 1 milion de controller-e au fost livrate în America de Nord și America Latină. Și pentru că cererea este mare,



cei de la Sony s-au văzut nevoiți să mărească producția. Cu toate acestea, Tretton e de părere că până în februarie Sony nu va reuși să își mărească stocul suficient că să facă față cererilor. Vedeți, noi și frații noștri de peste Ocean nu suntem chiar atât de diferiți.

Om fi noi mai deștept și mai slabuți, dar, asemenea lor, nu ne dăm înapoi de la nimic ca să facem sport în fața televizorului.

P.S: Pentru a suta oară: nu vreau să vă sap grădina nici dacă ati ascuns diamante în straturile de ridichi!!!!

## F3AR ÎN MARTIS

Warner Bros și Day 1 Studios plănuieseră inițial să ne ofere F.E.A.R. 3 în iarnă, dar în luna august l-au amânat pentru 2011, fără să specifică o dată exactă. În cele din urmă au făcut-o. Așadar, Alma, împreună cu Paxton Fettel și Point Man, va răspândi din nou frica în toată populația globului începând cu data de 22 martie 2011. Vine vine priiiimăvara, va fi frică-n toaaaaată țaraaaa.



## MECCA GAMING-ULUI MODERN

Conform statisticilor realizate de AllFacebook.com, Nielsen, Games.com și InsideFacebook, din cei peste 500 de milioane de utilizatori ai site-ului de socializare Facebook, 50% și-au făcut contul special pentru a se juca. Asta înseamnă că în jur de 250 de milioane butonează constant la jocurile de pe site. 69% dintre aceștia sunt utilizatori de sex feminin.

- 50 de milioane se declară dependenți de aceste jocuri
- 50 de milioane dau bani din propriul buzunar pentru a beneficia de bonusurile oferite
- 56 de milioane se joacă zilnic
- 290 de milioane se joacă lunar

După un calcul îndrăznet, statistica arată că utilizatorii se joacă aproximativ 927 de milioane de ore pe lună, astă fiind echivalentul a 105.878 de mii de ani. Dacă aveți visuri de îmbogățire rapidă, cred că un joc pe Facebook ar fi mult mai ușor și mai rapid de realizat decât jaful acela pe care îl plănuiuți încă din copilărie. Zic eu...

P.S: Pentru a suta oară: nu vreau să vă sap grădina nici dacă ati ascuns diamante în straturile de ridichi!!!!

## DIABLO TREI, BETA TEST DOAR PENTRU EI

Deși mulți sperau că Blizzard va dezvăluia la BlizzCon data de lansare pentru Diablo III, acest lucru nu s-a întâmplat, așa că, deocamdată, rămâne în cetea. Așteptăm o veste bună și ne-am mai luminat un pic când lead designerul Jay Wilson a declarat că RPG-ul va beneficia de un beta test. Din păcate, bucuria ne-a trecut instantaneu când același Jay Wilson a adăugat că va fi un closed beta test, pe care-l vor putea butona doar prietenii și membrii „familiei” Blizzard. E bine și aşa, sunt sigur că există și câțiva burlaci printre slujbașii lui Diablo Al Treilea, iar până la beta test e timp berechet pentru câteva cine romantice, o cerere în căsătorie și o nuntă ca în povestă. Mai greu va fi cu numerele de telefon ale potențialilor/potențialelor soții/sotii, dar sigur le veți găsi pe eBay la un preț rezonabil.

## DEAD RISING 2.000.000



Capcom anunță cu mândrie că Dead Rising 2 s-a vândut în întreaga lume în peste 2 milioane de exemplare. Ceea ce înseamnă că seria totalizează peste 4 milioane de copii vândute. Cifrele par să-i mulțumească atât de mult pe cei de la Capcom, încât intenționează să ne aducă și Dead Rising 3. Mai mult de atât, Keiji Inafune, creatorul seriei Dead Rising, dorește ca aceasta să devină franciza numărul unu de la Capcom, înlocuind astfel legendarul Resident Evil. Având în vedere că numărul de zombie căzuți la datorie în Resident Evil crește exponențial de la an la an, iar „survival-ul” începe să devină problema lor, nu a ta, cred că acest lucru se va întâmpla că de curând...

## BIOSHOCK 2 PC VA AVEA DLC-URI

A venit un anunț foarte important pentru cei doi cititori ai stirilor. În numărul din luna trecută vă anunțăm că 2K Games a hotărât să anuleze lansarea DLC-urilor Protector Trials și Minerva’s Den pentru versiunea de PC a BioShock 2. Au dat vina pe o serie de probleme tehnice în ditamai jocul, dar două amărate de DLC-uri se dovedesc un obstacol de nedepășit și asta a fost tot. Cu toate acestea, în urma discuțiilor cu fanii care s-au arătat supărăți și dezamăgiți (pe bune??), producătorii au revenit asupra deciziei și au hotărât să lanseze cele două DLC-uri.

Anunțul a fost făcut, desigur, tot de Elizabeth Tobey, community manager 2K Games, pe forumul oficial. Probabil ne mai auzim luna viitoare, când alte probleme tehnice deosebit de grave vor mări prețul DLC-urilor.

## CHAMPIONS ONLINE – FREE 2 PLAY

Apar și Cryptic Studios au anunțat că, începând cu primul trimestru al anului 2011, MMO-ul Champions Online va fi free-to-play. Astă înseamnă că oricine îl poate descărca și jucă fără să plătească un cent. Totuși, există anumite item-uri, puteri, costume și adventure packs care pot fi obținute doar contra cost. Aah... dulcele miroș al succesului. Încă un punct pentru Bill Roper.



## ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul  
**7666**  
și ești abonat pe  
**3 luni**



la revista CHIP DVD  
Preț: 9 EUR + TVA  
în rețeaua

la numărul  
**7443**  
și ești abonat pe  
**6 luni**

la revista CHIP DVD  
Preț: 15,1 EUR + TVA  
în rețeaua

Trimite  
cuvântul  
**HIMALAYA**  
prin SMS  
la numărul  
**7442**

și primești revista Foto Video Digital,  
ediția cu diaporama „Povestiri din Himalaya”  
Preț: 5 EUR + TVA în rețeaua

vodafone orange COSMOTE

## SIMPLU ȘI RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul  
**7666**  
și ești abonat pe  
**3 luni**



la revista CHIP DVD  
Preț: 9 EUR + TVA  
în rețeaua

la numărul  
**7443**  
și ești abonat pe  
**6 luni**



la revista CHIP CD  
Preț: 6 EUR + TVA  
în rețeaua

la numărul  
**7555**  
și ești abonat pe  
**3 luni**



la revista CHIP CD  
Preț: 10 EUR + TVA  
în rețeaua

la numărul  
**7441**  
și ești abonat pe  
**6 luni**



la revista CHIP CD  
Preț: 10 EUR + TVA  
în rețeaua

Trimite  
cuvântul  
**HIMALAYA**  
prin SMS  
la numărul  
**7442**

și primești revista CHIP + diaporama  
„Povestiri din Himalaya”  
Preț: 5 EUR + TVA în rețeaua

vodafone orange COSMOTE

**NOU**

Detalii pe:  
[www.level.ro/sms](http://www.level.ro/sms)

la numărul  
**7666**  
și ești abonat pe  
**3 luni**



la revista CHIP DVD  
Preț: 9 EUR + TVA  
în rețeaua

la numărul  
**7443**  
și ești abonat pe  
**6 luni**

la revista CHIP DVD  
Preț: 15,1 EUR + TVA  
în rețeaua

Trimite  
cuvântul  
**HIMALAYA**  
prin SMS  
la numărul  
**7442**

și primești revista Foto Video Digital,  
ediția cu diaporama „Povestiri din Himalaya”  
Preț: 5 EUR + TVA în rețeaua

vodafone orange COSMOTE





## UNIVERSAL MONSTERS

Vești bune, băieți și fetițe! La anul veți primi încă un MMO. De data aceasta, va fi un MMO marca Universal. Conform Hollywood Reporter, studiourile SEE Virtual Worlds pentru a lansa Universal Monsters. Un MMO în care jucătorii își vor putea crea pro-

priul personaj după chipul și asemănarea cunoștințului Van Helsing și vor putea vâna o mulțime de personaje de genul Frankenstein, Dracula și Wolf Man, dar și alți monstruși ce au apărut în filmele produse de Universal. Universal Monsters va fi lansat spre sfârșitul anului viitor. Și, probabil, în buna tradiție a MMO-urilor care nu se numesc World of Warcraft sau Eve, va deveni free-to-play căteva luni mai târziu.

## UN NOU VAL DE CONCEDIERI LA IO INTERACTIVE

După ce în martie studiourile IO Interactive au pierdut 35 de membri ai staff-ului, acum un nou val de concedieri lovește compania. După cum susțin mai multe surse din interiorul companiei, în jur de 30 de oameni au fost concediați. Conform același surse, motivul ar fi vânzările slabe pe care le-a înregistrat Kane & Lynch 2: Dog Days. În plus, concedierile au dus și la anularea unui proiect care era în plină dezvoltare. Momentan nu se știe despre ce proiect este vorba, dar să sperăm că nu e Hitman 5.

## WII ARE 65,3. DE MILIOANE.

După cum ne-au spus și vânzările lui PS Move, sportul în fața televizorului e la modă aici și peste Ocean. Logic, orice produs care-ți permite să joci tenis pe canapea va fi și el la mare căutare. De exemplu, Nintendo America a anunțat că, din 2006, de când a fost lansată oficial consola Wii, și până în prezent, numai pe teritoriul Statelor Unite au fost vândute 65,3 milioane de controller-e și 52,9 milioane de nunchuck-uri. După cum arată statistica, 30,41 milioane au fost vândute împreună cu consola, iar alte 12,92 milioane au fost cumpărate alături de Wii Play. În ceea ce privește controller-ele vândute separat, 18,56 milioane au fost albe, 2,44 milioane negre, 467.500 roz și 465.200 albastre.

Luna viitoare, acest tip de controller va fi

retras de pe piață  
pentru a face loc  
unui nou tip, și  
anume Wii  
Remote Plus, ce va  
avea încorporat siste-  
mul Wii Motion Plus.



## MEDAL OF HONOR VA TRĂI!!!

000.000 de copii

În ciuda așteptărilor mele (și a review-urilor nu foarte măgulitoare), se pare că franciza Medal of Honor va avea un trai lung și, speră EA, fericit. Deși nu a fost primit de presă cu același entuziasm nebun de care se bucură CoD de la o vreme încă, Medal of Honor a avut oarecum succes la public. Cel puțin așa susține CEO-ul EA, John Riccitiello, care a anunțat că în doar două săptămâni jocul s-a vândut în peste 2 milioane de exemplare, depășind astfel așteptările producătorilor. Cam mici așteptări, mai ales în aceste timpuri, când 2.000.000 nu este un număr din cale afară de optimist... În fine, uitați cuvintele lui Riccitiello: „Jocul ne-a depășit planurile și așteptările, este un succes financiar clar. Feedback-ul clienților a fost puternic, fapt ce ne-a sugerat că avem o franciză încă puternică, pe care o putem dezvolta cu succes în viitor.” Băi, voi chiar cumpărați orice?

## FALLOUT: NEW VEGAS UN SUCCES

Bethesda a anunțat că a livrat pe tot mapamondul 5 milioane de copii ale jocului Fallout: New Vegas, atât pentru retail, cât și pentru distribuție digitală. Deși nu au menționat câte unități au fost vândute din cele 5 milioane, producătorii au declarat că profitul obținut în urma vânzării tuturor copiilor ar depăși lejer 300 de milioane de dolari. Un mare „bravo” pentru Obsidian și la cât mai multe. Fallout-uri. Și milioane.



## SHOGUN 2 ÎN MARTIE

La 11 ani de la lansarea primului Shogun, care a marcat și debutul seriei Total War, SEGA și Creative Assembly ne vor oferi Shogun 2: Total War. Știam cu toții că jocul va fi lansat în primăvara anului viitor, însă data exactă era necunoscută. În cele din urmă, producătorii s-au îndurat de noi și ne-au anunțat că noul RTS al seriei va fi lansat la nivel global pe data de 15 martie 2011.



[www.level.ro](http://www.level.ro)

## JAGGED ALLIANCE 2: RAPELOADED

Pentru cine nu și mai aduce aminte, Jagged Alliance 2: Reloaded este un remake al clasicului joc de strategie turn based lansat în 1999. Acest remake este realizat de bitComposer și va fi lansat în 2011. Aici se termină veștile bune. Pentru că ideea de remake a germanilor de la bitComposer este eliminarea elementului care a creat cultul Jagged Alliance 2. Reamintesc cititorilor că Jagged Alliance 2 este considerat unul dintre cele mai bune TBS-uri, iar dacă nu ati auzit de el până acum, este foarte puțin probabil să vă încânte ideea unui remake. Cu toate acestea, bitComposer a anunțat pe forumul oficial că Jagged Alliance 2: Reloaded nu va avea același sistem de luptă turn based cu care am fost obișnuiți. Producătorii vor implementa un nou sistem, denumit „Plan & Go”, care va înălța fog of war, va permite jucătorilor să pună jocul pe pauză în orice moment și va pune accent pe viteza de reacție a jucătorilor în momentul întâlnirii cu inamicul. Trilogia e acum completă. Avem un Jagged Alliance în timp real, un shooter XCOM și (dacă vă mai uități din când în când peste mugetări, știți despre ce vorbesc) un arcade marca Jane. Într-un singur an. La mai mare...



## S.T.A.L.K.E.R. SERIAL TV

Joc inspirat dintr-un film inspirat de un roman va inspira la rândul lui un serial de televiziune. Rusesc. Până acum avem un site ([www.kinostalker.com](http://www.kinostalker.com)), avem un trailer cam dulceag pe YouTube, nu ne rămâne decât așteptăm confirmarea oficială și primul episod. Atât.

## SE VOR LANSA

World of Warcraft: Cataclysm	PC	Activision Blizzard
Back to the Future	PC, PS3	Telltale
Golden Sun: Dark Dawn	DS	Nintendo

**Fii în pas cu moda!**

**SHO2 2,5" Hard disk portabil**

Disponibil în 3 variante de culori, hard disk-ul SHO2 2,5" elegant, distins și cu un tipar 3D, devine un accesoriu stilat pentru amatorii de moda.

[www.adata-group.com](http://www.adata-group.com)



# ONIOMANIE consolistică

*Merită(m) o consolă de sărbători? Care?*

Site-ul Kotaku.com descătușează odată la fiecare 3-4 luni câteva speciale numite: „E bine să cumperi consola X?” (la momentul respectiv) și prezintă pe rând consolele: caracteristici, bundle-uri actuale și viitoare, comparații, costuri ascunse, defecte și, bineînțeles, bibliotecile de jocuri. Am împriimat această idee și am transformat-o într-un special toate-ntru-unu, ca la promoție, cu prețuri, motive și dureri românești. Diferit de Kotaku, comparațiile vor inflori pe direcția console-PC și mai puțin pe direcția consola x – consola y, pentru că românul, și mă gândesc aici la cel pasionat de jocuri și nu la părintele care vrea să facă loc la calculator sau să-și steie copiii cuminți în fața televizorului, va cumpăra o consolă doar dacă-i oferă ceva în plus pe lângă PC, chit că e vorba de un lucru relativ mărunț precum comoditatea.

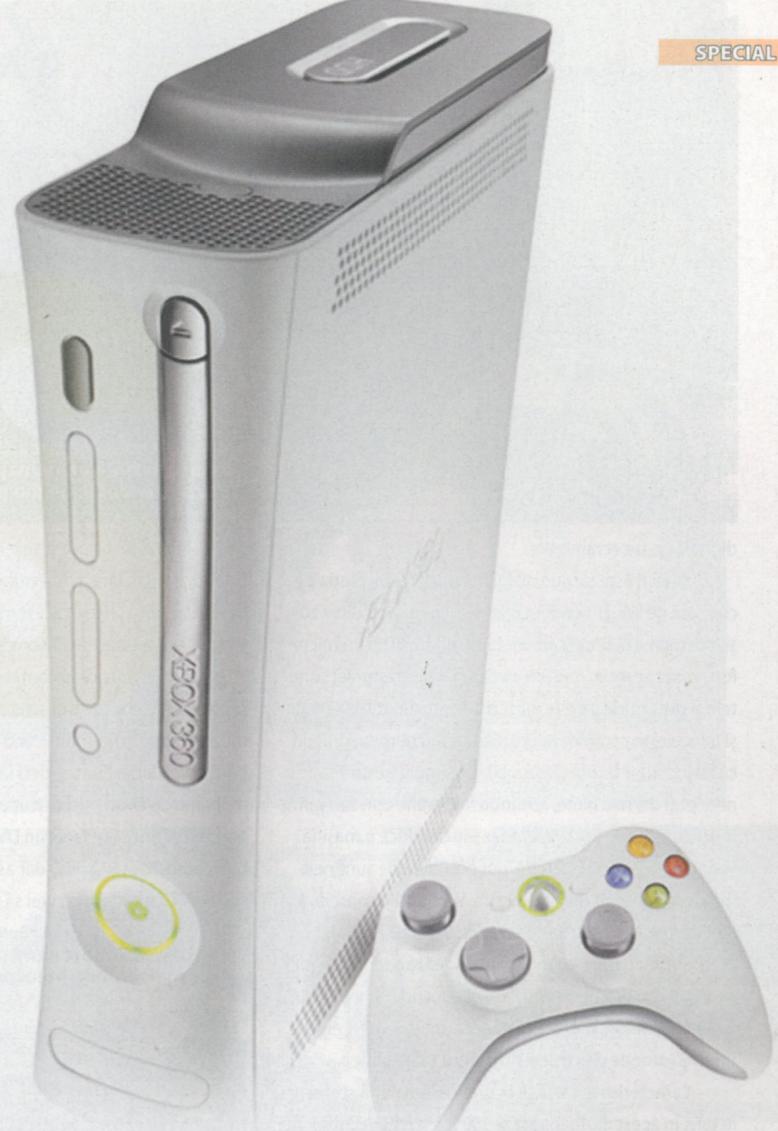
Să nu mai lungim vorba, prin tragere la sorti, prima consolă care va încerca să ne convingă va fi Xbox 360, urmată, din motive de continuitate, de PlayStation 3 și mai apoi de Wii.

## Xbox 360

Variante și prețuri: Noile modele „slim” ale consolei Xbox 360 sunt de ceva timp pe piață și vin cu unele caracteristici care le fac, cu toate că sunt un pic mai scumpe decât cele anterioare (de fapt prețul este același, dar distribuitorii/comerțanții le-au ieftinit pe cele vechi pentru



Gears of War 3. Jocul care va încheia trilogia. Unul dintre cele mai anticipate titluri ale anului care urmează.



a scăpa de stoc), singurele opțiuni viabile. Vorbim aici de o silențiositate sporită (unele Xbox-uri 360 făceau din când în când ca un aspirator), de un design al plăcii de bază care integrează (în toate modelele făcute după 2009) și placă video (o modificare care a redus costurile, dar și riscul de supraîncălzire a aparatului, boala arhicunoscută a vechiului Xbox 360) și, nu în ultimul rând, de wireless-ul integrat, lipsă la modelele anterioare.

În acest moment, există două variante slim, despărțite de 300 de lei, una cu memorie internă de 4 GB și una

cu HDD de 250. În cazul în care contul Live (și implicit de-mo-urile, addon-urile și jocurile download-abile de pe internet) îți face cu ochiul, opțiunea este una singură, varianta cu HDD. În cazul în care nu ești interesat de aceste plusuri, varianta mai ieftină a consolei devine și ea o opțiune aproape viabilă. Spun aproape, pentru că multe jocuri se mișcă și au timpi de încărcare mult mai buni dacă alegi să instalezi jocul pe HDD, iar un HDD de 250 pentru Xbox 360, cumpărat după, costă mai mult de 300 de lei.

Bundle-uri în care consolele sunt vândute împre-

nă cu unu-două titluri de succes sunt și vor deveni, din ce am văzut, nenumărate, le recomand pe acelea care vin cu titluri exclusive Xbox 360.

Costuri ascunse? Dacă ai prieteni și vrei să-i lași să se joace când trec pe la tine, ai nevoie de încă un controller. Obligatoriu doi sau patru (după caz) acumulatori

datoria, iar jocurile nu devin de nejucat, dar experiența este mult-mult imbinătățită de o transmisie

Gran Turismo 5. 70 de trasee, peste 1000 de modele de autoturisme. Ceată, ploie, ninsoare, carting, Formula 1, Nascar, WRC, Super GT. Simulatorul perfect.



Dead or Alive 5 împreună cu noul gamepad X360, cu noua lui cruce direcțională, are șansa de a muta polul „Fight” către X.

cu încărcătorul de cuvîntă pentru a nu cumpăra după fiecare 30-40 ore de joc alte baterii. Un cablu HDMI pentru a duce calitatea imaginii acolo unde îi e locul și cam atât. Glumeam! Dacă vrei să joci un multiplayer online, trebuie să plătești un abonament care costă cam 50-60 USD pe an, un preț mare la prima vedere, dar care le-a dat posibilitatea celor de la Microsoft să pună la bătaie cele mai stabile servere pentru jocurile cu această opțiune. Un preț și mai mare când te gândești că PS3-ul, Wii-ul și PC-ul deopotrivă oferă acest serviciu gratuit. Pe de altă



Final Fantasy Versus XIII. Împarte același univers cu XIII, fără a intersecta însă povestile. Probabil cel mai intunecat FF de până acum.



**Infamous 2.** Omul electric se întoarce și e supărat. Filmuletele prezintă un gameplay mai cursiv și mai exploziv decât cel din prima parte a jocului.

digitală pe un ecran mare.

Kinect: Este răspunsul lui Microsoft la revoluția declanșată de Wii. Un gadget care se plasează pe televizor și încorporează două camere (una infraroșu) și un microfon. Poate aprecia, măsura, vedea și auzi: gesturile, sunetele și distanța la care te află. Costă aproximativ 800 de lei și înlocuiește complet telecomanda sau gamepad-ul (în cazul jocurilor făcute pentru el). Cu simple gesturi sau sunete poți de/rula filme, schimba fotografii, opri sau porni muzica, juca un fotbal imaginar sau conduce o mașină. Tehnologia este încă Tânără, dar posibilitățile sunt nemite și deosebit de interesante. Un bundle consolă + Kinect stă să apară și va costa cu 150 de lei mai puțin decât ambele aparate luate separat. Dacă merită? Rămâne de văzut sau la aprecierea fiecărui. Jocuri bune pentru Kinect nu cunosc momentan decât unul, Dance Central, un simulator de dans, deci nu pentru toată lumea.

Caracteristici: Dacă țiții la grafica, rezoluția și efectele tale, în acest moment Xbox 360 (ca și PS3 de altfel) nu mai este o soluție viabilă ca înlocuitor al unui calculator de joacă. Se întâmplă așa pentru că un PC care poate duce jocurile PS360, la 1360x768, rezoluția la care rulează majoritatea, cu un anti aliasing mărunt, fără a mai vorbi de efecte, a devenit în timp la fel de accesibil. Un AMD X3 450 + un Radeon 4850, 2 GB RAM, DVD, HDD, o sursă bună și o placă de bază care să le suporte pe toate au ajuns să coste cam 1300 de lei (cât un X. Slim

cu HDD de 250), iar acest sistem poate rula în rezoluții chiar mai mari, fără a mai vorbi de alte opțiuni grafice, tot ce știi consolele în acest moment.

Alte caracteristici? Xbox știe și Netflix și LastFM, adică filme și muzică la comandă, dar nu în România, Twitter și Facebook, fără sens când compari cu un PC, muzică, filme, fotografie, când ai la îndemână un Windows Media Center, deci iar fără sens, și nu în ultimul rând DVD-uri. Aici discuția este un pic mai lungă pentru că, orice i-a face, un DVD player stand alone este mai comod decât un PC, dar astă doar până în momentul în care te trezești că vrei să vizionezi și alte formate

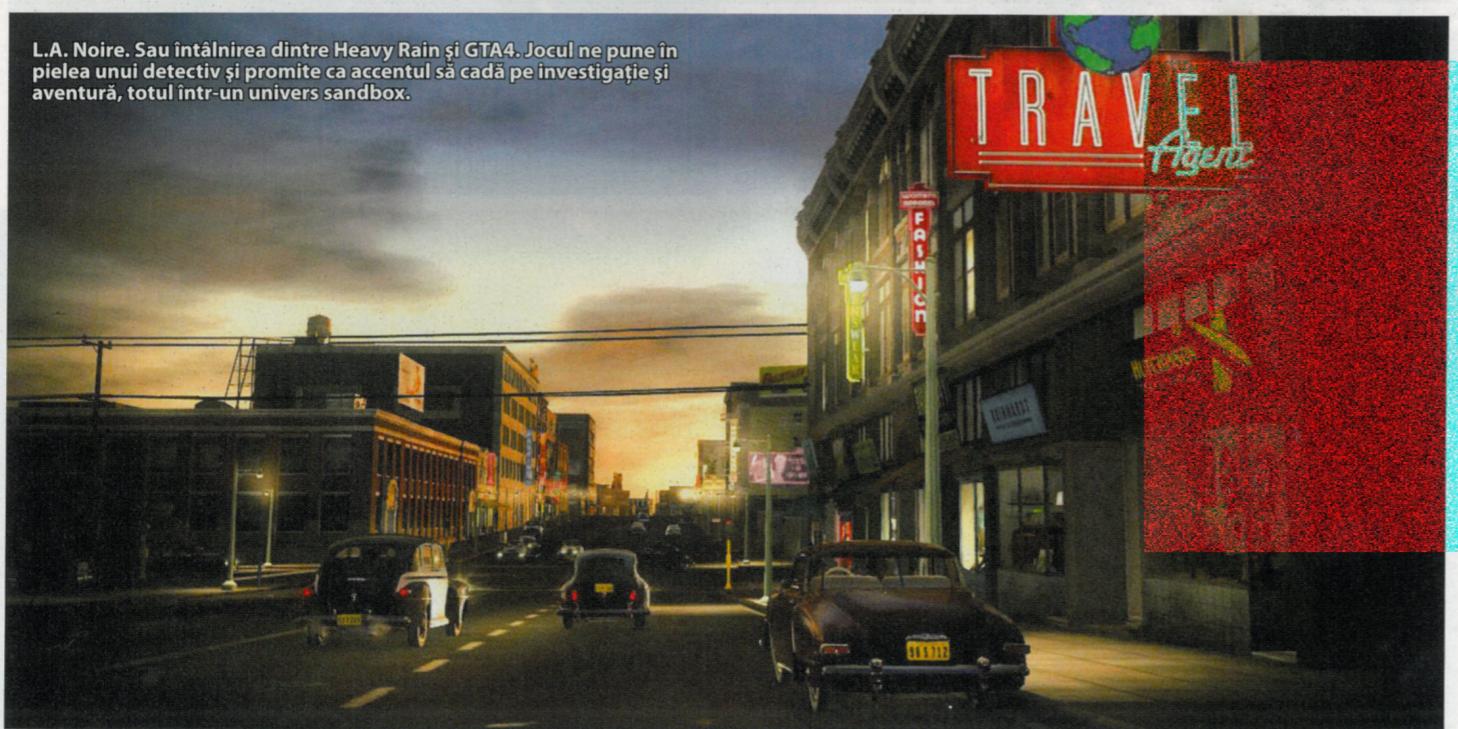
sau că nu merge subtitrarea ori descoperi că acum este foarte ușor să conectezi un PC la un televizor nou și ai o calitate chiar mai bună a imaginii sau că o telecomandă a unui tuner TV este chiar mai versatilă decât gamepad-ul unei console.

Mulți ar dori probabil să adaugă și că unele jocuri sunt pur și simplu făcute pentru canapea. Problema este însă că gamepad-ul Xbox-ului 360 este trădător (merge brici pe Windows Vista/7 și este considerat de mulți cel mai bun gamepad de PC) și rezolvă împreună cu un cablu VGA-DVI-HDMI și această confruntare. O tastatură și un mouse wireless o închid fără echivoc. PC-ul pierde

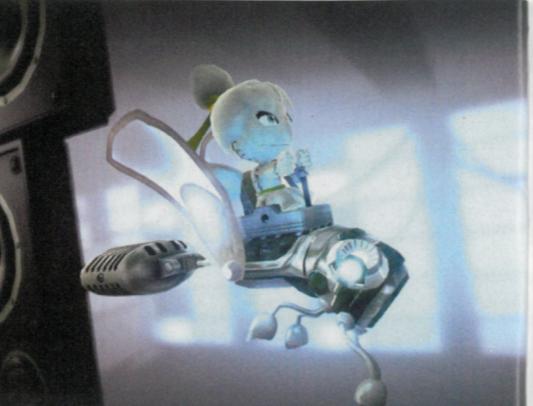
**Killzone 3.** Suport pentru televizoarele 3D și PlayStation Move. Ne apropiem din ce în ce mai mult de holospațiul Star Trek-ian și o facem cu un shooter.



**L.A. Noire.** Sau întâlnirea dintre Heavy Rain și GTA4. Jocul ne pune în pielea unui detectiv și promite că accentul să cădă pe investigație și aventură, totul într-un univers sandbox.



**LittleBigPlanet 2.** Jocul care te va lăsa să construiești orice și să împărtășești toată lumea, dar și un side-scroller 2.5D de calitate.



**Ratchet & Clank: All 4 One.** Aceiași nebuni, mai multă distracție.



**The Last Guardian.** De la creatorii lui ICO și Shadow of the Colossus vom primi o altă poveste care promite să ne zdobescă sufletele.

însă când vine vorba de compatibilitatea perfectă sau de startul aproape instantaneu și fără bătăi de cap al unui joc, fără a mai vorbi de titlurile (de calitate) exclusive. Singurele, se pare, care ne pot convinge pe noi, români, că trebuie să cumpărăm sau nu un PS360.

Jocuri: Bayonetta, Dead or Alive 4, Dead Rising, Fable II, Forza Motorsport 3, Gears of War 2, Halo 3, Halo: Reach, Lost Odyssey, Red Dead Redemption și Virtua Fighter 5 Online. Consola are o predilecție către actionuri și shooter-e, dar și cea mai mică listă de jocuri (extra-ordinare) exclusive dintre toate. De fapt, Bayonetta și Red Dead Redemption sunt jocuri pe care le poți cumpăra și juca și pe PS3, dar toată lumea a căzut de acord că variantele de X360 sunt mai bune atât din punctul de vedere al graficii, rezoluției, cât și al framerate-ului, așa cum se întâmplă cu 90% din titlurile comune PS360 de altfel.

Download-abile: Ikaruga, Limbo, Shadow Complex, Trials HD. Un bullet hell hardcore, un side-scroller melanconic, un shooter 2.5D deosebit de interesant și un racing cu motociclete. O listă scurtă, dar care are puterea de una singură să te facă să cumperi un X360.

Pe vine: Gears of War 3 și Dead or Alive 5. Nimic de comentat aici: „să vină și să confirmă!”. Probabil sunt mult mai multe și le-am trecut cu vederea, dar în acest moment X360 pare consola cu cele mai puține titluri exclusive puternice la orizont.

### PlayStation 3

Variante și prețuri: În acest moment, pe piață puteti găsi trei-patru modele de PS3, singura diferență între ele fiind capacitatea HDD-ului (120-160-250-320) și prețul, care variază de la 1300 de lei și până la 1600. Cum HDD-urile PS3-urilor pot fi schimbate cu orice HDD SATA de 2TB, bunul simț impune în acest moment achiziționarea variantei 160 (care, ciudat, are de obicei și un preț mai mic decât cea 120), 160 GB fiind arhitectura standardă pentru un utilizator normal. și aici găsim o multitudine de bundle-uri, iar recomandarea rămâne aceeași: căutați varianta cu jocurile exclusive care vă atrag cel mai mult.

Costuri ascunse? Încă un gamepad pentru prietenii și multiplayer-ele locale, dar și un cablu HDMI.

Acumulatorii nu sunt necesari aici deoarece controller-ele se încarcă automat prin cablu USB. Multiplayer-ul online, de fapt, aproape tot serviciul online este și el gratuit. Bineînțeles, trebuie să țineți cont și de faptul că jocurile (originale, ce chestie) sunt puțin mai scumpe decât cele de PC și rulează în cele mai bune condiții pe un LCD-TV.

Move: Este răspunsul lui Sony la revoluția numită Wii. Cuplul de gadgeturi transformă PS3-ul într-un Wii HD + Kinect. Camera folosită de Move este mai puțin sofisticată decât cea a Kinect-ului, dar este ajutată de bila colorată din vârful Remote... (mă scuzăți), controller-ului baghetă. Măsurând constant mărimea sferei, consola știe când ne îndepărtem, ascundem sau ne apropiem de televizor, în timp ce senzorii de mișcare încorporați în Re... Baghetă recunoște orice mișcare a mâinii. Recenzienii spun că Baghetă este la fel de precisă sau chiar mai precisă decât un Remote + un MotionPlus. Există un bundle PS3+Move, la aproximativ 1700 de lei, dar din păcate până acum nu a apărut niciun joc care să facă să merite această achiziție. Așteptăm preluările de pe Wii, acum în HD, SOCOM 4 și Killzone 3, jocuri care

vor da cu siguranță avânt acestui gadget. Din ce am înțeles, se lucrează și la o redirecție Oblivion/Fallout, titluri care ar deveni probabil chiar mai interesante în jurul noii interfețe.

Caracteristici: Dacă țiții la grafica, rezoluția și efectele tale, în acest moment PS3 (ca și Xbox 360 de altfel) nu mai este o soluție viabilă ca înlocuitor al unui calculator de joacă. Ati prins ideea. Cum rămâne cu restul însă? Piatra de temelie a PS3-ului este în continuare unitatea Blu-ray încorporată. și asta pentru că, la patru ani de la lansare, PS3-ul rămâne unul dintre cele mai ieftine playere Blu-ray de pe piață și cu siguranță printre cele mai puternice, dacă nu cel mai puternic. Un atribut important în cazul acestui tip de aparat care au nevoie de procesoare foarte puternice pentru a ne lăsa să derulăm, privi cu incetinitor, zoom-a etc. în timp real un film în rezoluția 1920x1080. La fel ca și în cazul Xbox-ului, caracteristicile de media player pălesc în fața PC-ului, dar cel puțin PS3-ul este puțin mai versatil și este livrat și cu un browser de net. În caz de panică computeristică, o tastatură și un mouse pe USB pot transforma PS3-ul într-o adevarată mașină-internet.



**Yakuza 4.** În lipsă de Shenmue, ne mulțumim și cu Yakuza 3, 4 și 5. Să fie.



Jocuri: BlazBlue: Calamity Trigger, Demon's Souls, Final Fantasy XIII, God of War Collection, God of War III, Heavy Rain, Infamous, Killzone 2, LittleBigPlanet, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Ratchet & Clank Future: A Crack in Time și Tools of Destruction, Resistance 1 și 2, Siren: Blood Curse, Super Street Fighter, Uncharted 1 și 2, Valkyria Chronicles, Yakuza 3. Consola preferă RPG-urile și jocurile, dacă-mi permită, puțin mai culte. Mulți ar adăuga lângă BlazBlue și Super Street Fighter, Tekken și Soul Calibur și ar sublinia în acest mod că PS3-ul este și casa celor care iubesc fighter-ele. Crucea direcțională a controller-ului PS3-ul este mult mai precisă și, spun unii, mai bine plasată, decât în cazul controller-ului Xbox 360. Final Fantasy XIII apare și pe Xbox 360, dar este unul dintre puținele titluri care se mișcă și arată mai bine pe PS3.

## Wii

Variante și prețuri: 3. Albă simplă, la 800 de lei, albă + MotionPlus și Wii Sports Resort la 1000 de lei și neagră + MotionPlus și Wii Sports Resort la 1050 de lei. Bunul simț dictează alegerea celei albe la 1000 de lei, pentru că vine cu pachetul MotionPlus/Sport Resort (gadget și colecție de jocuri), un must have, care costă separat 250 de lei. Varianta neagră este identică cu cea albă, dar se pare că vopseaua este foarte scumpă în fabrica Foxconn din China (acolo unde se fac și PS3-urile și Xbox 360-urile și iPod-urile). De fapt, prețul ar trebui să fie același, dar distribuitorii și vânzătorii români sunt razna. Bundle-uri există, dar nu am găsit niciunul până acum care să pună împreună cu consola un joc cu adevarat valoros.

Download-abil: Flower. Un singur joc, dar unul interesant, printre singurele, împreună cu Okami, pe care le-am putea numi artă.

Pe vine: Final Fantasy Versus XIII, Gran Turismo 5, Infamous 2, Killzone 3, L.A. Noire, LittleBigPlanet 2, Ratchet & Clank: All 4 One, Resistance 3, Team Ico



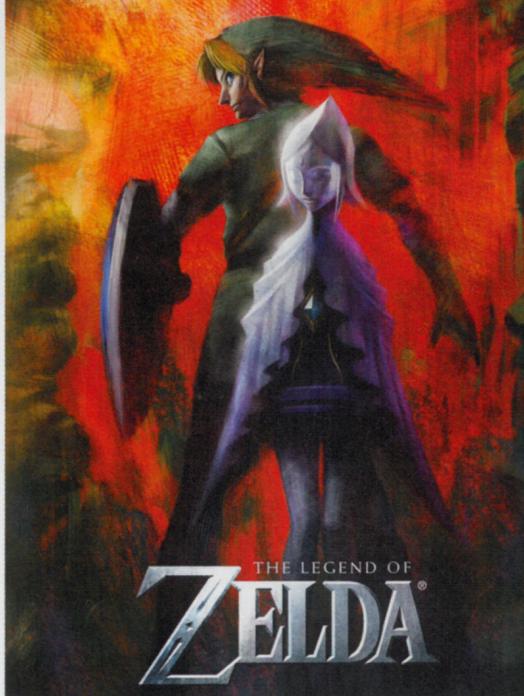
**Epic Mickey.** Mickey Mouse la puterea a treia într-un univers paralel înfricoșător.

maniac, ai mulți prieteni și îți plac jocurile Super Mario brawl, kart sau bros., încă 2 (adică 4, 8 în total). Dar nu vă opriți. Încă un MotionPlus este și el necesar dacă vă plac jocurile competitive ca ping-pongul (nu am întâlnit până acum niciun joc care să ceară 4 Remote-uri și 4 MotionPlus-uri în același timp, dar mai e timp). Dacă ai luat Wii-ul pentru exerciții și placa/prețul Wii Fit-ului poate fi considerat un cost ascuns. Să... cam atât. Am glumit. De fapt, deși cea mai puțin puternică consolă din noua generație, Wii-ul este cea mai pretențioasă. Mai ai



**Pikmin 3.** Ca de obicei, Nintendo ține secretul bine ascuns, dar sunt convins că grădinarul extraterestru caută să plece acasă.

The Legend of Zelda. Să nimic mai mult. Nu că am avea nevoie de mai mult pentru a crește inima-n noi. Acum cu suport MotionPlus, deci lupte realiste cu săbi.



cea mai puternică paletă de jocuri exclusive. Consola are ca preferință jocurile mai copilăroase action-adventure, dar în niciun caz prostești.

Download-abil: Art of Balance, Bomberman Blast, Lost Winds și Winter of the Melodias, Maboshi's Arcade, Tetris Party. Costurile mici de producție au atras mulți temerari în această zonă, iar ideile simple, dar geniale au prins rapid și le-au dat aripi.

Pe vine: Epic Mickey, un nou/vechi Fatal Frame, Kirby's Epic Yarn, Pikmin 3, The Legend of Zelda, Xenoblade. Jocuri foarte interesante și puternice.

P.S. Ce alegem? Ce ni se potrivește. Poate chiar două, bani să fie, și timp. Apropo, oniomania este tendință patologică de a face cumpărături exagerate. Sărbători fericite!

■ ncv



**Kirby's Epic Yarn.** Deja lansat în State. Ultima bombă/bomboană Nintendo. Mmm...



**Xenoblade.** Sau Final Fantasy-ul Wii-ului.



# MORTAL KOMBAT™

**GEN FIGHTING PRODUCĂTOR** NETHERREALM STUDIOS  
**DISTRIBUITOR** WARNER BROS. INTERACTIVE ENT.  
**LANSARE** PRIMĂVARA 2011 **ONLINE** THEMORTALKOMBAT.COM **PLATFORME** X360, PS3

a mijlocul anilor '90, la fel ca mai toți prietenii și colegii mei de clasă, aveam o mică obsesie: Mortal Kombat! și acum îmi aduc aminte perfect cum, împreună cu un vecin de bloc, am reușit prima dată să-l doboram pe Goro în MK1 sau cum plecam de la ore în grup ca să jucăm MK2 pe furi, înainte să ajungă părintii acasă. Odată cu MK3, am făcut pasul către „grupa mare”, participând la diferite concursuri organizate prin felurile cluburi bucureștene, unde „floarea cea vestită” a jucătorilor de Mortal Kombat își etala priceperea „în rețea”.

Dințisorul ăla cred că-l scoatem...

țără. Chiar și aşa, când m-am angajat, primul salariu a fost investit într-o consolă PlayStation 2, achiziționată special pentru a juca toate titlurile Mortal Kombat ratate în decursul anilor. Din păcate, concluzia nu a fost una pozitivă, Deadly Alliance și Deception depărtându-se foarte mult de rețeta originală din titlurile gădite de Ed Boon și John Tobias. Combo-urile rapide dispăruseră cu desăvârșire, viteza de joc se diminuase considerabil, săriturile deveniseră aproape inutile și lista de modificări nu atât de inspirate poate continua la infinit...

Mortal Kombat devenise cu adevărat 3D și încerca să copieze într-o anumită măsură titluri consacrate din acest domeniu, precum Tekken sau Virtua Fighter.

Echipa producătoare de la Midway Chicago a tot încercat să ajusteze această formulă pe parcursul anilor, introducând conceptul de combo breaker în Deception și revitalizând

luptele aeriene în Armageddon. Cea mai desperată astfel de mutare a fost contopirea universului Mortal Kombat cu cel al benzilor desenate DC Comics, în Mortal Kombat vs. DC Universe. Deși sistemul de luptă suferise noi imbunătățiri, iar jocul se desfășura ceva mai rapid, numeroasele exploit-uri din modul online și lipsa violenței caracteristice seriei au fost hotărâtoare pentru soarta jocului, precum și a celor de la Midway.

Până la urmă, compania și-a declarat falimentul în 2009, iar bunurile acesteia au început să se răspândească în toate zările, majoritatea fiind achiziționate de Warner Bros. Astfel, studioul din Chicago, responsabil

pentru seria Mortal Kombat, a fost integrat în cadrul Warner Bros. Interactive Entertainment și a devenit Netherrealm Studios. Îi, bineînțeles, odată cu schimbarea numelui, a fost anunțat și un nou titlu al seriei MK, denumit, simplu, Mortal Kombat.



## Căderea unui imperiu

MK4 nu a mai oferit suport pentru multiplayer în LAN, iar popularitatea seriei a început să scădă vizibil. Mai mult, începând cu Deadly Alliance, jocurile Mortal Kombat nici nu au mai fost publicate pentru PC, alienan- și astfel într-o mare măsură publicul de la noi din



## Înapoi în viitor

Principalul scop al acestui nou joc este stergerea buretelelor următoarele lăsate de „epoca 3D” a seriei, Mortal Kombat 2011 (sau Mortal Kombat 9, după cum îl alintă fanii), fiind proiectat și gădit ca o adevărată revenire la origini. Povestea noului MK începe în viitor, când continuul război dintre forțele Outworld-ului, conduse de nemilosul Shao Kahn, și

războinicii Pământului, aflați sub protecția zeului Raiden, este pe cale să la sfârșit. Invadatorii din Outworld se dovedesc a fi prea puternici pentru rezistență pământeancă, Raiden fiind invins de împăratul Shao Kahn. Chiar înainte de a-și da ultima suflare, Zeul Tunetului își canalizează toate forțele rămase și reușește să trimítă un mesaj de avertizare către încarnarea sa din trecut, din vremurile când primul turneu Mortal Kombat încă nu a început. Astfel, Mortal Kombat 2011 reia furul epic din primele trei jocuri ale seriei, cu anumite modificări însă, cauzate de informațiile despre viitor pe care Raiden le posedă acum.

De altfel, noul joc va renunța în totalitate la personajele apărute pentru prima oară în titlurile 3D ale seriei, întreaga distribuție din Mortal Kombat 2011 fiind formată doar din luptători consacrați din MK1, MK2 și MK3. Ed Boon a lăsat să se înțeleagă că jocul va oferi în jur de 25 de combatași, noi astfel de personaje urmând să fie adăugate prin intermediul viitoarelor pachete DLC. Dintre numele confirmate deja, îi putem aminti pe Scorpion, Sub-Zero, Johnny Cage, Jax, Kung Lao, Kitana, Mileena, Raiden, Shao Kahn, Reptile, Cyrax, Sektor sau Nightwolf.

Lăsând la o parte furul epic și personajele, de departe cea mai importantă modificare adusă de MK2011 este renunțarea la arenele de bătălie 3D, iar jocul revine, la insistențele fanilor, la lupta în plan bidimensional, precum primele trei titluri ale seriei.

Totuși, nu vor reveni și personajele 2D, filmate și digitalizate, noul Mortal Kombat folosind o reprezentare grafică 3D, în ciuda limitării gameplay-ului propriu-zis la doar două dimensiuni (o abordare identică s-a folosit și pentru Street Fighter IV). În spatele noului MK se află o versiune modificată a motorului grafic Unreal 3, jocul urmând să beneficieze astfel de o abundență de detaliu, nemaiîntâlnite într-un astfel de titlu, la un framerate constant de 60 FPS. Toate arenele clasice (The Pit, Living Forest, The Dead Pool, The Subway) vor fi refăcute, iar lo-



viturile încasate vor lăsa urme și răni vizibile pe figurile și corpurile luptătorilor. Violența va reveni la loc de cinste, cei de la Netherrealm promițând cantități industriale de sânge pentru noul joc.

## Finish him!

Chiar dacă s-a revenit la stilul de luptă bidimensional, schema de control nu va fi identică cu cea din titlurile vechi ale seriei. Totuși, va fi mult mai familiară decât cele folosite în Deadly Alliance, Deception sau Armageddon. Astfel, clasicele High Punch și Low Punch vor fi înlocuite de Front Punch și Rear Punch, fiecare buton de pumn controlând loviturile execute de unul din brațele personajului. Similar vor fi controlate și loviturile de picior. Un lucru îmbucurător este că loviturile de bază (cum ar fi upercut, piedica sau roundhouse kick-ul) vor putea fi execute de către toate personajele, prin intermediul combinațiilor clasice de butoane.

O altă adiție adusă jocului este super bar-ul, care, pe măsură ce se va umple, poate oferi acces la o serie de lovitură speciale. Super bar-ul are trei niveluri de încărcare și poate fi activat de către toate personajele, prin intermediul unei butoane speciale.



Pfoaaa, ce miros...

lui de-al doilea nivel, personajul controlat va putea executa combo breakers, iar nivelul al treilea va debloca loviturile X-ray. Acestea sunt poate cele mai spectaculoase momente ale noului MK: camera focalizează pe punctul în care are loc impactul și sunt reprodate în detaliu fracturile de oase sau hemoragiile interne ale nefericitorilor care încasează astfel de lovitură. Nu vor lipsi nici clasicele fatalități, fiecare personaj beneficiind de două astfel de modalități de a-și umili adversarul.

În ceea ce privește modurile de joc, noul Mortal Kombat va oferi un story mode asemănător celui din MK vs DC Universe (jucătorii au ocazia de a încerca toți luptătorii într-un amalgam de lupte și sevențe cinematice care împing povestea înainte), precum și un Challenge Tower mode, asemănător cu modul arcade din titlurile vechi. Nu va lipsi nici multiplayer-ul, local și online, celui din urmă fiindu-i acordată o atenție deosebită. Vor exista opțiuni de vizionare a replay-urilor, camere de joc în care „căștigătorul rămâne la masă”, precum și un sistem de rating folosit pentru a ierarhiza jucătorii. De asemenea, pentru prima dată în cadrul unui titlu Mortal Kombat, va fi introdusă și opțiunea de Tag Team, pentru a face lupte 2 vs. 2 și mai spectaculoase. Vor exista până și mișcări speciale de assist pentru acest mod de joc.

Din păcate, Mortal Kombat 2011 nu a fost anunțat momentan decât pentru PlayStation 3 și Xbox 360, jocul urmând să ruleze și în mod 3D (folosind un televizor adecvat) pe consola celor de la Sony. Totuși, în cadrul GamesCom 2010, Ed Boon a lăsat o portă deschisă și pentru o eventuală versiune de PC, afirmando că publicul european să arătă foarte interesat de o astfel de variantă a jocului (ușor de realizat, având în vedere că MK2011 folosește Unreal Engine 3). Situația se va întâmpla probabil până în primăvara anului viitor, când este programată lansarea jocului. Până atunci, n-ar strica să vă scoateți gamepad-urile de la naftalină și să mai dați un MK4... Așa, de antrenament.

Cosmin Aioniță

re, primul mărind eficiența loviturilor speciale ale fiecărui personaj (spre exemplu, bila de energie verde aruncată de Reptile va provoca damage mai mari și se va mișca mai repede). Odată cu atingerea ce-



Get Over Here!

# DEAD SPACE 2

Din nou în spațiu

**GEN SHOOTER** **PRODUCĂTOR** VISCERAL GAMES  
**DISTRIBUITOR** EA **LANSARE** 28.01.2011  
**ONLINE** DEADSPACE.EA.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Când am jucat primul Dead Space, am crezut că mai bine de atât nu se poate. O aventură care îți ridică părul pe spate și îți îngheată măduva spării doar pentru că nu știi la ce să te aștepți.

Producătorii jocului original au știut la fel de bine că Lovecraft care sunt fricile primordiale ale omului și le-au aruncat pe toate de-a valma în singurul loc din care știi sigur că nu ai scăpare. Unde fugi dintr-o navă spațială?

Claustrofobia, gândul că singurul ajutor e la milioane de kilometri depărtare și că inamicul pe care îl înfruntă nu are nimic uman în el, nu îl poți îndupla și nu poti ajunge la o întrelegere cu el te fac să te urci pe perete și, la fel ca pe Isaac Clarke, eroul nostru, te fac să găsești moduri de a supraviețui și poate chiar de a învinge.

Jocul inițial a avut un succes incredibil, mai ales că

nu se baza pe epopeea unui erou deja cunoscut, nu se leagă de nicio poveste deja familiară nouă, nu venea cu nimic care să ne atingă o coardă deja sensibilă. A făcut totul prin forțele proprii și a obținut o notă medie de 8.9, situându-se pe aceeași poziție cu Fallout, Mass Effect, Homeworld, Max Payne, Splinter Cell, FarCry, Silent Hill și Orange Box. Dacă asta nu vă face să căutați jocul în cazul în care nu l-ați jucat până acum, nici nu mai căutați ce urmează.

După ce a reușit să scape cu chiu cu vai de pe Ishimura, Isaac a căzut într-o comă profundă din care a ieșit la ceva vreme după ce a fost transportat pe gigantul oraș spațial Sprawl. Dar cum niciodată nu spui hop

asemănător doctorului Freeman, s-a găsit blocat pe nava spațială Ishimura împreună cu hoardele de necromorfi, iată că îl vom ajuta din nou într-o aventură impotriva unei noi infestații.

După ce a reușit să scape cu chiu cu vai de pe Ishimura, Isaac a căzut într-o comă profundă din care a ieșit la ceva vreme după ce a fost transportat pe gigantul oraș spațial Sprawl. Dar cum niciodată nu spui hop

## In space, no one can hear you scream

Dacă în primul joc inginerul Isaac Clarke, un personaj extraordinar de



Copii, căte unul să ajungă la toată lumea



până nu ai sărit părleazul, nici lui Isaac nu i-s-au terminat toate necazurile în momentul în care a regăsit omenirea. Omenirea, nu omenia.

Din motive încă necunoscute nouă, dar pe care le putem ghici, inginerul este urmărit de un guvern care cu siguranță nu-i vrea binele. Cum asta nu era de ajuns, eroul nostru este în pragul demenței. Comă nu i-a făcut tocmai bine. De aceea, este în mod continuu asaltat de viziuni de coșmar în care fosta sa prietenă moare de fiecare dată. Chiar nu ai vrea să fi în costumul său. Colac peste pupăză, apar și necromorfi, mai puternici și mai periculoși ca niciodată.

Probabil nu mai țineți minte, dar în primul joc se vorbea foarte mult despre o biserică dubioasă, Biserică Unirii. Undeva în spațiu se descoperise un mare bolovan negru, cu înscriskuri ciudate pe el. Clar o dovedă a existenței vieții extraterestre. Cum prostia umană este mare, în jurul acelui bolovan s-a născut o religie, care numai bună nu era. Mai ales când, pe Ishimura, Isaac a descoperit că bolovanul respectiv este originea necromorfilor. „Holy creatures transform me into your humble servant. Show me the path to enlightenment as you alter my flesh and free my soul.” Adică fă-mă tu pe mine un zombie de pe care atârnă carne și care nu mai are pic de discernământ, doar pentru că eu sunt destul de laș încât să nu fiu în stare să mă iau în piept cu viață asta așa cum e ea.

Dar nu și Isaac. El pune mâna pe aparatul de sudură, pe târnăcop și pe lămpășul de miner și pleacă la luptă cea mare. Totalul pentru a supraviețui. După ce în jocul inițial ne-am minunat cum a putut transforma uneltele din lădiță cu scule în adevărate instrumente de ucis, EA

ne promite de data aceasta și mai multe și mai rele și mai spectaculoase. Ne vom bate în spațiu folosindu-ne de jet pack-urile din dotare, vom da găuri în pereți pentru ca adversari să fie aspirați în cosmos și multe alte chestii pe care acum EA se ferește să le spună.

## PS3-ul, bată-l vina

Din fericire pentru posesorii de PlayStation 3, varianta jocului destinată acestei console va avea o bucată în plus. Dead Space Extraction este un joc în joc. O nouă campanie single player, cu propriul său mod de multi-

player. Pe Aegis VII, o colonie de mineri aflată în partea cealaltă a universului, izbucnește o epidemie ce surtează simțitor durata de viață a coloniștilor. Acțiunea are loc cu ceva vreme înainte de evenimentele din jocul original și nu are nici în clin, nici în mâncă cu prietenul nostru Isaac. De data aceasta o eroină, Lexine, este cea care pună mâna pe mașina de găuri și trebuie să aibă grija de pielea prietenilor săi.

Înțial destinat Wii-ului, acest mod ajunge pe consola PS3 într-un mod full HD și cu suport pentru nou controller PlayStation Move. Dar nu dispera, poți juca într-o mod și cu controller-ele normale.

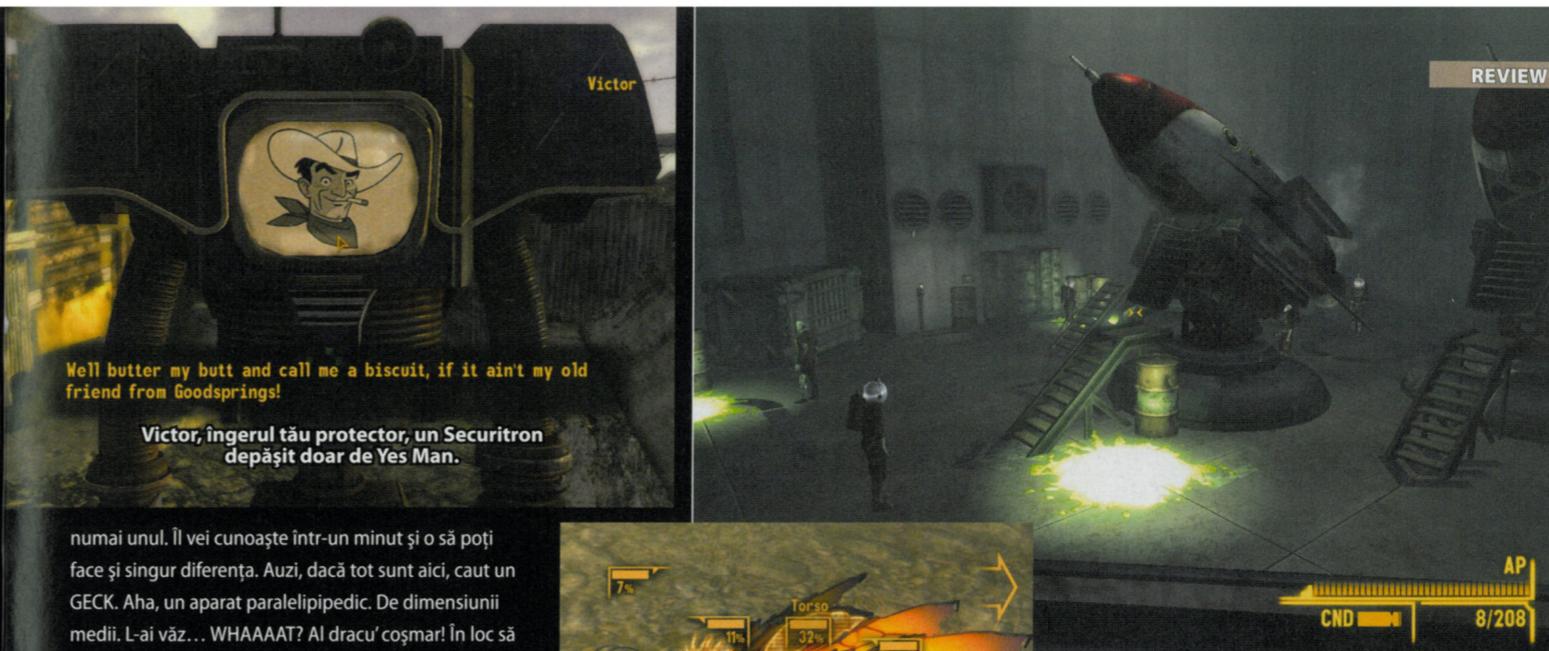
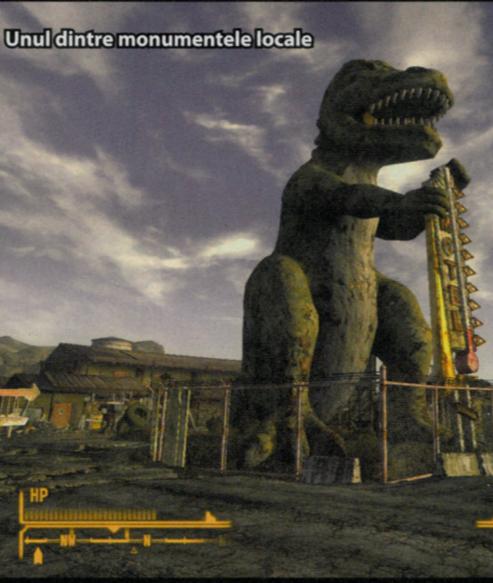
Koniec





Tocmai ce mă pregăteam să dau năvală peste cărății din Enclave și să termin jocul, când m-am hotărât că puțin role-playing nu strică. Mi-am lăsat discipolii, pe Sulik și pe Vic, în San Francisco și am rătăcit singur prin pustie patruzeci de zile și patruzeci de nopți ca un loan Botezătorul postapocalitic. A patruzeșiună zi am petrecut-o în post și rugăciune. După care am rontăit o iguană pe băt și m-am odihnit puțin. În vis mi-a apărut însuși Dumnezeu Tatăl. Era trist și avea hainele ruuuupute ooo oooooo, avea o aureolă cam pleoștită și oarecum verzulie (probabil de la radiații) și nu zicea nimic. A tăcut preț de vreo duăzeci de minute, după care m-a rugat cu blândete să le duc Vesta cea Bună locuitořilor din New Reno. Și mi-a făcut cu ochiul. Deci Dumnezeu mi-a făcut cu Ochiul. Aaaa-ha, deci vesteala AIA. Făcă-se voia Ta. La dreapta Lui stătea Dogmeat, care hămăia aprobat. Eu, fiind om hotărât, nu ca pulariciul

ăla de lona, am verificat dacă n-am uitat cumva să setez gore-ul la nivelul maxim, mi-am tras cizmele de cauciuc, am imbrăcat șuba cea moy (șută de la Bridge Keeper, fie-i tărâna ușoară și întrebările fără răspuns) și am lăsat-o la pas către New Reno. În drum spre înfricoșatul Babilon, Satana mi-a scos încale o haită de Deathclaws. Dar Dumnezeu și trimisul Său pe pământ, Red Ryder LE (cu 100 de alice în incărcător), m-au binecuvântat cu doi ochi ageri, o mână sigură, 140% Small Arms, Luck 8, Sniper, trei aimed shots pe tură și crit-uri de trei cifre. Adio, blânde creații ale pustiului postnuclear. M-a mai ispitit Nefărtatul cu șapte wanamigos și vreo două găști de bandiți, dar cum am vreo 12 Action Points și Vesta cea Bună trebuie livrată rapid și fără milă necredincioșilor, am zis pas. Și uit-esa m-am înființat și eu la poarta New Reno-ului ca iehovîștii la poarta Intercontinentalului. Băi, ai auzit de Jesus? Ce? E mexican și vine Jet în barul lui tac'su? Neah, nu-i ăla. Jesus e

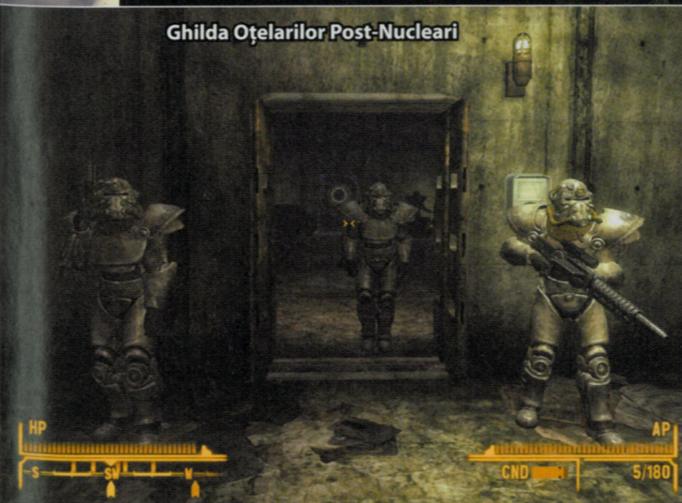


## Lazăr Postnuclearu'

nunai unul. Îl vei cunoaște într-un minut și o să poți face și singur diferența. Auzi, dacă tot sunt aici, cauți un GECK. Aha, un aparat paralelipipedic. De dimensiuni medii. Lai văz... WHAAAAT? Ai dracu' coșmar! În loc să le sună ceasul păcătoșilor din New Reno, a sunat alarmă păcătosului din Washington și m-a trezit la realitate. Realitatea fiind, de bună seamă, o copilărie idilică într-un buncăr model, un bărbat de vîrstă mijlocie care fugă de-acasă, un DJ nesuferit care poartă lupta cea dreaptă cu vocea și un final apoteotic în care eu, Mântuitorul Dumei, mă iau la trântă cu radiația și pierd, deși jumătatea joc am cărat după mine un mutant imun la efectele nocive ale izotopilor radioactivi. Ducă-se pe pustii. După alte trei cuie (aka DLC-urile) bătute cu sete în coșciugul Fallout-ului, eram pregătit să accept că seria, așa cum o știam eu, și-a dat obștescul sfârșit și să pășesc, cu fruntea sus și mâna pe gamepad, spre viitorul next-gen. Ca un făcut, socoteala mea emo de-acasă tot nu s-a potrivit cu socoteala lor din târgul de jocuri, căci viitorul francizei a fost încredințat lui Obsidian care, se știe, e un unchi ceva mai îndepărtat al RPG-urilor postnucleare, deci în teorie s-ar pricepe mai bine decât maștera de Bethesda să aducă pe lume și să crească un Fallout conform standardelor. Am inceput din nou să sper și, după fiecare interviu cu devii, să fredonez încetitor melodia din introducția primului Fallout. Maybe they'll think of me... (cioLAN)

## Hardcore de izvor

Prezentat ca un dar din ceruri picat fix în poala gamerilor cu vechime, dezamăgiți de dificultatea next-gen, modul hardcore încearcă să îngreuneze viața aventurelor postapocaliptice. Munitia are masă, deci nu vă mai puteți potcovă cu un vagonet de alice, să țărișniți ca rânduneaua în tările celor și să strigați că-i ușor. Mai ales dacă nu ați băgat



să-i îndopăți cu stimpack. Partea bună e că, mod hardcore sau nu, pe nivelul de dificultate normal stimpack-urile se găsesc din abundență. Diferența o face mecanismul de funcționare a stimpack-ului, căci degeaba plouă cu algocalmine dacă ele nu-și fac efectul instant. Pe hardcore, stimpack-ul nu te vindecă pe loc, astă insenând că nu te poți baza exclusiv pe el când te arunci în luptă. Bun așa, dar n-am prea foit nevoie să folosesc stimpack-urile. Pe nivelul de dificultate normal, nu cred să fi întâmpinat vreo problemă majoră cu lunetistul meu. Cam ușurel, deci dacă vreti căt de căt o provocare, mutați pe Very Hard, cum a făcut Andrei Cel Deosebit de Hardcore și activați modul care-i poartă numele. Hardcore. La urmă ar fi nevoie bazele ale personajului. Mâncără și beuturica, a căror lipsă induce o serie de penalități deloc apetisante. Nici nevoie de a mânca și de a bea nu ingreunează indeajuns jocul, căci un individ atent, care scoate fiecare colțisor, va găsi tot timpul apă și mâncare. E, totuși, o adiție plăcută, căci, dacă ești genul care vrea să intre căt mai adânc în piele personajului, capeți astfel o scuză să te așezi în față unui foc de tabără să bei o cană cu apă și să molfăi încetitor o pulpă de lăcustă preparată după o veche rețetă de familie.





Umila mea păre că modul Hardcore e mai degrabă Hardcore, înfrumusează jocul, dar nu-i dă acel plus major de dificultate căutat de un veteran. Îi vă intrebă că este marea răsplătită pentru că ați terminat jocul cu Hardcore mode? Simplu, veți primi un achievement și vă veți alătura celor 5% care au terminat jocul pe Hardcore. Dacă nu sunteți îndeajuns de bărbăți pentru Hardcore, veți deveni doar unul dintre cei 15% care au terminat jocul (conform statisticilor Steam :D). (cioLAN)

### „Did you kill the white man who killed you?”

So, m-am luat cu vorba și aproape am uitat să vă spun ce anume vă motivează să tocăti cele 999 de opini de fier umblând prin desert (dar nu în desert, hehehe). Păi, după atâtă alergătură pentru alții (Buncărul 13 în Fallout 1, tribul din Fallout 2, tac-tu în Fallout 3), a sosit timpul să-ți rezervi puțin timp pentru tine. Pentru că gloantele care să-cuibări în tărtăcuța ta face lucruri puțin mai personale decât un tată fugit de-acasă. Ca orice victimă a unui atac cu arme de foc, vei simți nevoie, dacă nu să îți răsplătești ucigașul cu aceeași monedă, măcar să-l întrebă ce-a vrut de la tine. Pornești pe urmele cremenului, rezolvă (sau creezi) problemele comunităților întâlnite în drum, încet încet ești pus la curent cu situația politică ușor din desertul Mojave, care se dovedește a fi un butoi cu pulbere, într-un cuvânt înaintezi într-un storyline mult mai coerent decât în Fallout 3, cu o mișcare mult mai mare, o poveste interesantă în care nu îți-e greu să te impici emoțional. Până să află motivația din spatele plumbului care îți-a găurit bostanul, te vei

trezi aruncat în mijlocul unei lupte pentru suprematie, iar pustietatea și personajele întâlnite te vor schimba vizibil astfel încât atunci când te vei trezi față cu derbedeu care te-a băgat în pământ există o mare posibilitate să realizezi că și tu ai fi procedat la fel. Sau chiar să-ți continui planurile. Bineînțeles, te poți răzbuna în diferite moduri, dar cu siguranță nu-l vei executa cu inima usoară. și aici se vede de ce Fallout 3 a fost considerat, acum pe bună dreptate, un Oblivion cu arme. În Oblio, storyline-ul era pe planul secund, era o chestie pe care să o faci atunci când te saturi de explorat. Nu sunt sigur dacă sunt incapabili să spună o poveste meseriașă, sau subțirimea firului narativ e intenționată, să te determine să nu „faci quest-ul principal”, cert e că tot ce se întâmplă în afara storyline-ului era de o mie de ori mai interesant decât povestea propriu-zisă. Fallout 3 a urmat același model, chestiune care se bătea cap în cap cu filosofia primului Fallout unde muream de nerăbdare să descurcițe povești. și fiindcă mici indicii se găseau în majoritatea locațiilor din joc, explorarea și storytelling-ul mergeau mână în mână, fără să simți că explorezi doar de dragul de a explora. Din acest punct de vedere, New Vegas face pași mari în această direcție și nu sacrifică povestea pe altarul sandbox-ului. Iar cele 60 de ore (Caleb a înregistrat mai multe) pe care le-am petrecut în

Nightkin, un nou tip de mutanți care și prețuiesc mult intimidațea.



New Vegas stă mărturie că poți avea și explorare de calitate, și quest-uri secundare bine gândite, și poveste, și scriitoră faină.

Ce-mă deranjăt oarecum, dar mă gândesc că e un compromis (deși I-am mai întâlnit și în alte jocuri marca Obsidian). Avem trei finaluri, influențate intr-o oarecare măsură de faptele tale și de deciziile luate pe parcurs, dar dacă salvezi unde trebuie și n-ai cășăpit tot ce mișcă, nu-ți ia mai mult de 5-6 ore să încarc și să le experimentezi pe toate trei. Așa dispără unul dintre cărările majore care m-ar fi tras din nou în Goodsprings, alături de un nou personaj. (cioLAN)

### Heaven, I'm in Heaven...

...cel puțin așa m-am simțit de îndată ce neîncredere inițială mi-a fost spulberată de putințică explorare și pălărișeală. Într-adevăr, după ce personalul Polyclinic Bethesda a măcelărît pur și simplu lore-ul Fallout în cel mai ForrestGumpian stil cu putință (Wasteland's like a box of chocolates, you never know what you're gonna get), făcându-mă să mă simt ca într-un bălcic tematic Fallout, cu locații și personaje opulente, cusute cu forță unele de celealte, fără nicio logică și coerență, pe harta Capital Wasteland-ului, unde trebuie ca sensibilului jucător cu o marjă de răbdare de căteva

[Intelligence 8] How naive, Silus. Corruptio optimi pessima. Caesar sees you as a threat now.

[Intelligence 8] Legum servi sumus. We are both slaves to Caesar's law. And you are in violation.

[Intelligence 8] Timeo Danaos et dona ferentis. I posed as a mercenary to get inside the walls. Posibilitates multae sunt.

minute să găsească o jucărică interesantă și strălucitoare indiferent de direcția în care ar fi apucat-o, la o băsină distanță, locația aleasă pentru desfășurarea poveștii din New Vegas este un mic păduriș pentru orice fan al primelor două Fallout-uri. Desertul Mojave, care se întinde, printre altele, în partea de sud a Nevadei, adăpostește una dintre cele mai de preț comori a lumii post-nucleare: un oraș neatins de focoasele menite pentru el (grație unui nene foarte important pentru națiune), anume Las Vegas, orașul banului. Ce potrivire! Se știe că banu-ochiul dracului și umbrela vorbă: „Ai mai văzut drac mort?”. Ce-i drept, condițiile vitregi I-au adus partaj în paragină și i-au schimbat față - de unde New Vegas. și mai important este că întreg arealul ce-l înconjoară, adică harta noastră de joc, are coerență și e umplut credibil (cu excepția marginilor presărate cu obstacole naturale și alte elemente care te împiedică cam forțat să ieși din el) cu așezări firești și dependente de relief, de istoria locală și de convergență diverselor interese evocate de rămasiștele umanității. Red Rock Canyon, o zonă izolată și greu accesibilă, adăpostește rămasiștele Khanilor, aceiași pe care i-ați caftit în Fallout 1, lângă Shady Sands, pentru a o elibera pe Tandi, cea care avea să devină lidera New California Republic, fațuine ce revin în New Vegas, acum măcinată de corupție și sete de putere, insuflate de consiliul marilor crescători de Brahmini. NCR ajung în Mojave cu gândul de a pune mâna pe Hoover Dam, o resursă prețioasă de energie care le-ar fi dat puterea asupra regiunii, numai pentru a se împiedica de o

paratoare, cu un mare plus pentru faptul că, în miezul post-civilizației, viba-ul predominant western din primul Fallout și cel tribal din al doilea sunt surprise și amestecate perfect, susținute de o paletă mai căldă de culori și de o serie de efecte care bagă inevitabil feelingu-n tine la fel cum își vâră drogatu' heroina în vene, într-un coctel de zile mari, căruia am fost fericit să mă abandonez timp de mai bine de opt zeci de ore, cât mi-a luat primul playthrough. (Caleb)

### Spre binele jocului

Cum setul de convenții de joc din Fallout 3 nu se potriveau tocmai ca o mănușă peste gameplay-ul tributar predecesorilor, au fost operate mai multe modificări importante - majoritatea spre bine. Karma și-a pierdut aproape complet importanța și a rămas mai mult ca o dimensiune orientativă, fiind înlocuită de un sistem mult mai logic, al reputației în ochii fiecărei fațuini (mă săturasem să se uite căsă la mine vreun nene fiindcă am ciordit din colțul opus al hărții o mașinuță de jucărie, dintr-un loc de care respectivul nici nu auzise vreodată). Desigur, poate face pe dracu-n patru să intră în grăile căt mai mulți grupări sau chiar să le modifică poziția vis-





vis de celelalte facturi (uneori cu succes), însă, la final, e destul de greu să-i mulțumești pe toți. Eu unul n-am reușit performanța tovarășului ciOLAN, de a putea încărca un save făcut cu doar câteva ore înainte de final pentru a încerca toate variantele de acțiune, fiindcă îmi degradase semnificativ relațiile cu anumite grupuri. Un rol relativ important în evitarea conflictului îl au acum hainele, care serversc ca deghizaj, ajutându-te să eviți multe confruntări nedorite - chestie care funcționează destul de bine, cel puțin până la un punct. Totuși, când iezi o armură Legion pentru a rezolva una-altă pe pământurile lor, ar fi o idee bună să-o dezbraci la timp înainte să defilezi printr-o tabără NCR, dacă nu vrei să stârnești vreun mare iureș prin zonă. Schimbăt a fost puțin și sistemul SPECIAL, care permite acum alegerea unor trait-uri (recomand Wild Wasteland, m-a distrat la culme) și mai nou conferă perk-uri doar din două în două niveluri, nu la fiecare level-up. Duse-ai fost și skill-uri precum Big Guns, armele fiind acum guvernate mult



mai logic, după tipul de proiectile pe care le scuipe (era stupid să te pricepi la explozibil dar să nu poți folosi eficient ditamai lansatorul, puternic fiind, pentru că nu investisei destul în Big Guns, right?). Au dispărut și anumite perk-uri cretine din F3, care nu faceau altceva decât să-ți adauge niște puncte într-un skill, însă Intense Training s-a dovedit în continuare favoritul meu și al lui ciOLAN pentru creșterea atributelor de bază (ce-i în

SPECIAL, nu-i minciună!). Armele au acum diverse tipuri de muniții (normală, incendiарă, anti-armură etc. și artizanală, care poate fi folosită cu prețul degradării mai rapidă a condiției armei), utile în diverse situații, mai ales că nouă Damage Threshold (rezistența la cotonogea) al unor inamici te obligă să folosești anumite tipuri de arme și muniții pentru a le veni de hac. Modificarea armeilor este altă noutate interesantă și s-a dovedit că un amortizor și-o lunetă la vremea lor pot face adevărate ravagii, similar cu un cadru mai ușor pentru o armă grea, care-ți permite să o pari cu tine fără atât de multă sacrificii. Ba chiar poți să întrezi prin cătare, ceea ce te ajută enorm în luptă în timp real - parțial și fiindcă excesiv de puternicul V.A.T.S. i-a fost redusă eficiența. Pentru un mai bun management al obiectelor, au fost introduse cutii poștale expres, care permit trimitera obiectelor către orice astfel de cutie descoperită în prealabil - dar nu pot zice că le-am utilizat foarte des, lucru valabil și pentru sistemul de crafting, revizuit și revigorat, care ajută meșterul din tine la reciclarea și producerea de muniții și obiecte. Din păcate, crafting-ul este oarecum redundant în condițiile în care găsești mai mult decât suficientă muniție zăcând la tot pasul, chiar și pe Very Hard setat pe Hardcore. În schimb, naturalistul din mine a fost satisfăcut de skill-ul Survival, care-ți permite prepararea îndrăgitului Healing Powder și a multor altor rețete ori de câte ori dai de vreun foc de tabără (m-a încântat în special varianta augmentată Party Time Mentats, cu bonusuri enorme de charismă, percepție și inteligență, foarte utile personajelor centrate

pe cafteală). și acum ai și un motiv mai bun să investești în abilitățile combative, fiindcă inamicii nu mai sunt sca-lați după nivelul tău (ce-am detestat asta și-n Oblivion...) și astfel poți căpăta acces timpuriu în zone ostile, populate de bipezi și animăloaie mai jucătoare. Bonusurile date de revistele de skill au devenit temporare, așa că administrarea lor poate deveni foarte importantă, în schimb există câteva rare cărți de skill care-ți cresc per-

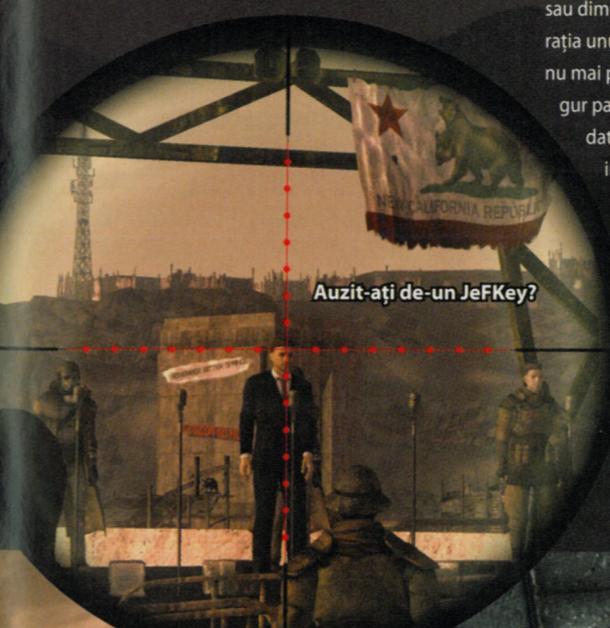


Numai buncărul ăsta face toți banii!

manentabilitatea aferentă, însă cu puține puncte. și ar mai fi și alte chestii, precum revenirea în forță a simpatiilor și agresivilor geckos, o nouă rasă de mutanți, nightkin, mortalii cazadori - dar vă las pe voi să descoperiți, că-n astă rezidă o mare parte din placerea jocului. (Caleb)

### RP. RP Pleasure

Traumatizat încă de cretinul quest principal al Fallout 3, am avut multiple experiențe orgasmice descurjând porția de quest-uri rezervate de New Vegas. Majoritatea oferă posibilități multiple de rezolvare (uneori chiar și cinci), de multe ori cu ecou asupra altor quest-uri, iar scriitura dialogurilor este de cea mai bună calitate, mai ales în comparație cu predecesorul. Dialogurile abundă de skill check-uri diverse, astfel că



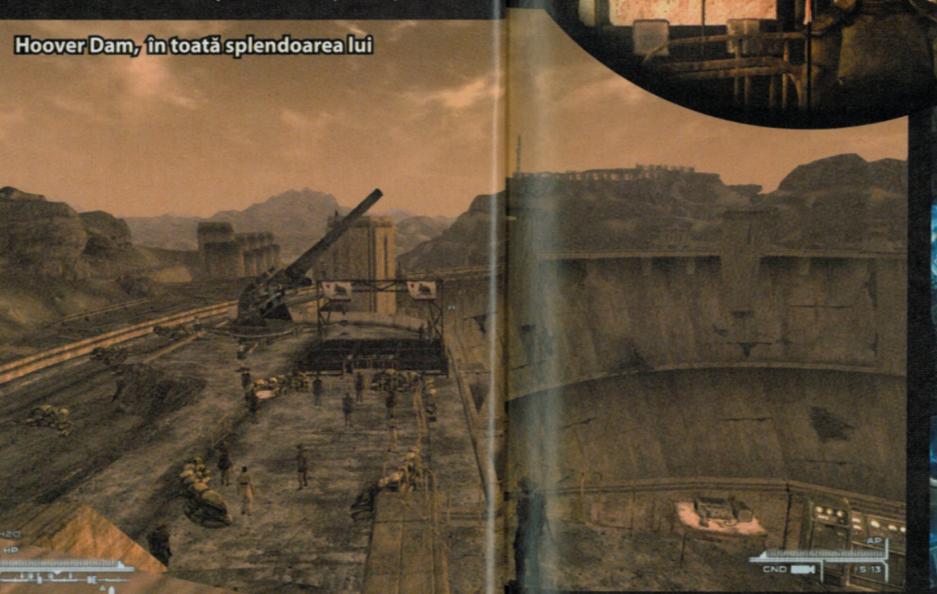
primesc bonusuri ofensive și defensive deloc de neglijat. Apoi, unele sidequest-uri m-au făcut să mă sufoc de râs - și aici mă gândesc la una care va presupune să ajută niște biete ființe să intreprindă cea mai lungă și importantă călătorie a vieții lor... no spoilers! (Caleb)

### Give me some chips to build a life on

New Vegas. Paradisul celor puțini și bogăți, regatul căpătelelor nemuncite, tărâmul fermecat unde păcănelele aleargă libere printre cireși, iar clinchetul îngeresc al capacelor îți tulbură mintile și îți adoarme conștiința pentru veac. Acolo, ferigi de pericolele deșertului postapocalitic, oameni de cultură din cele patru colțuri ale pustietății se întâlnesc pentru a-și împărtăși în liniste dragostea pentru carte. Drumul cel mai scurt spre o viață de lux și trăndărie trece prin cele patru cazinouri din Nouă Vegas. Armurile sunt scumpe, mâncarea costă,



Locația unui sidequest de pus în ramă!



Hoover Dam, în toată splendoarea lui



Regăsirea vechilor prieteni - Enclave



pușcoacele sunt la mare căutare, muniția valorează greutatea ei în capacitate, iar micile tale vicii trebuie să intreținute. Obrazul subțire și armura groasă cu cheltuiul să fie. Absolut nimic nu e gratis în Vestul postnuclear, căpătelele fac lumea să se învârtă și doar o sumă frumușă că îți permite să devii binefăcătorul deșertului, acel străin prietenos care nu-i ia și cămașa de pe tine pentru a-ți deratiza beciul. Când îți petreci mare parte din timp cărând ca brahmașii arme către cel mai apropiat neguțător de nimeri, și injuri ceasul în care te-ai decis să bagi puncte în inteligență și acum te cocoșează cinci sticle de apă minerală, parcă n-ai spune niciun purcior de bani nemuncit... În acest caz, ai o singură soluție.

Mazezi Luck-ul (atribut care-șă dovedește utilitatea și în afara mesei de joc, deci nu e o investiție proastă) și lovesti cu sete cazinourile. Fără milă, viitorul tău financiar depinde de ele. Din păcate, sau poate din fericire, având în vedere că un personaj cu Luck între 8 și 10 poate ne-noroci economia postnucleară mai rapid decât au reușit haita de NPC-uri low-int să falimenteze pustiatele postdecembriști, cazinourile îți dau un sut în fund când depășești o anumită limită. și adio minijocuri de noroc. Dacă le privesc ca pe o sursă de distracție și nu de



### Picnic la capăt de drum

Deși New Vegas se face vinovat de o colecție de bug-uri probabil mai impresionantă decât Fallout 3, multe dintre ele specifice deja cam prăfuitului motor Gamebryo, dar exagerat de pronunțate în mâinile celor de la Obsidian (mai bune cu pana decât cu surubelnita),

venit, nu mizăți ca berbecii. Altfel, cu puțină răbdare, mult noroc, Intense Training și un sfântulet de implant, puteți străbate în jur de 60 000 de căpătele trăgând din greu la păcănele. Ruleta nu rimează, dar urmează. Este pe locul doi ca sursă de venit. Fiți pe pace, veți petrece clipe de neuitat împreună la Ultra Luxe, cazinoul de lux al fandoșilor din White Glove Society unde, spre deosebire de celealte bodegi din New Vegas, bețivanii care trag toată ziua de manetă nu sunt priviți cu ochi bun și nu veți găsi decât ruletă și blackjack. Care blackjack e cea mai sigură sursă de câștig, dar, ca orice sursă sigură de câștig, îl va îmbo-gați doar pe beneficiarii testamentului tău.

Pentru a-i descuraja pe „trăgori” care în mod sigur vor abuza de quick-load atunci când norocul nu va fi de partea lor, păcănelele, mesele de ruletă și de blackjack nu pot fi accesate decât la un minut după ce ati dat quickload. Bună idee, zic eu, dar perioada de aşteptare este mult prea scurtă. Un amărăt de minut nu-i descurajează cătușii de puțin pe nemericul pornit să dea lovitura. De unde știi? Păi, eu sunt nemericul pornit să dea lovitura... (cioLAN)

cioLAN & Celeb

## VERDICT LEVEL

- atmosferă westen post nucleară, univers Fallout coerent
- multe quesii interesante și rezolvare multiple
- dialoguri, tone scrise (pline de sfârșituri) voice acting și
- Gamebryo își arată vîrstă, interfață gădindă pentru coroala
- fonturi prea mari, modul DarnifiedUI este must-have
- multe bug-uri de toate felurile, crash-uri ocazionale

### PE SCURT:

Ce n-a adus treiul aduce Obsidian: o continuare demnă de primele două Fallout-uri, scrisă cu zâncă într-un univers de joc coerent și plin de farmec. În tradiția seriei, e plin de bug-uri, dar, ultimul în urmă, se pare că n-au contat.

Gen: RPG; Producător: Obsidian Entertainment; Distribuitor: Genesis Software; Oferta: 100+ ore; Recomandare: ON-LINE și offline multe jocuri

### CERINTE MINIME:

Procesor Dual Core 2.4 GHz; Memorie 2GB; Video GeForce 6600 / ATI 4800

### ALTERNATIVA FALLOUT 2

Într-o lume în care jocurile de rol sunt ca filme ce nu mai sunt din secol, doar o treime dintre noi suntem într-o minoritate. Într-o lume în care jocurile sunt mai puține, doar o treime dintre noi suntem într-o minoritate, cu o treime de jucători care să se joace într-o minoritate din lume. Pe lângă

# ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD



18  
www.level.info

Disponibil din 19 noiembrie

PS3

XBOX 360 XBOX LIVE

[www.assassinscreed.com](http://www.assassinscreed.com)

UBISOFT

# WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

WRC = WTF?



Recum la orice joc de simulare auto, primul lucru pe care l-am făcut în WRC 2010 a fost să-mi configurez volanul, un Logitech MOMO Racing Force Feedback. Așa că m-am dus în Options și am selectat Control Options. Acolo am văzut un ecran de configurație deasupra căruia scria KEYBOARD. Am apăsat Enter și cursorul s-a poziționat pe comanda Acceleration.

Încă un Enter și mi s-a dat posibilitatea să schimb butonul de accelerare. Am apăsat pedala de accelerare. Nimic. Oh, sh\*t... mi-am spus, ecgsigzgătă o problemă! Åsta e ecranul de configurație pentru tastatură... Bun, caut în interfață Control Options un element

care să mă direcționeze către setările pentru volan. Nu găsesc. Mă uit în manual. Nu mi se spune cum se setează volanul, ci mi se spune doar că se poate folosi un volan și că să mă uit în fișierul readme al jocului ca să văd lista volanelor pentru care jocul oferă suport. Aha!

Mă uit în readme și acolo remarc faptul că volanul meu, Logitech MOMO Racing Force Feedback, nu este în lista volanelor explicit suportate de joc.

Câh! Aaaa, dar se aprinde o lumină! Jocul, se afirmă în readme, merge cu volane care au forcefeedback-ul implementat pe API-ul Immersion, ceea ce este cazul cu volanul meu. Deci, ar trebui să-l pot urni cumva... Așa că intru în joc și caut iar

un ecran de configurație a volanului în secțiunea de Control Options. Draci, nu e nici unul vizibil. Pornesc un sector de raliu, așa, de test, și observ că nu merge volanul. Damn! Mă uit în manual, nimic. Mă uit la joc, nimic. Mă scăpin în cap, nimic altceva decât mătreață. Înjur cumplit, definitiv, semiapocaliptic. Nu mă ajută nici măcar să mă descarc.

Vremea trece, vremea vine și, când mai vine o dată, îmi răsare o idee, ce pornea de la conceptul că producătorii jocului sunt niște cretini sinistrați în ce privește proiectarea de interfețe cu utilizatorul.

Așa se face că am intrat în ecranul de configurație a



tastaturii și am apăsat Enter, ceea ce a plasat cursorul/highlight-ul pe Acceleration. He-he, am zis, ia să apăsăm săgeata sus! OMG! A mers. S-a highlight-at căsuța în care scrie KEYBOARD și a apărut o săgeată dreapta, ce sugera că pot să selectez și alte opțiuni. Așa am și făcut până am ajuns la Wheel. Phew! Deci, se poate, DAR... dacă nu-ți pică fisă asta, nimic nu-ți spune din interfață că există alternative în acel ecran la KEYBOARD, pentru că apăsarea Enter-ului te duce direct la Acceleration, nu la KEYBOARD, și nici nu există, până

meniu de start al jocului. Practic, nici în interfață și nici în manual nu ți se spune cum să ieși din joc... Ut thă... Așa că am folosit CTRL-Alt-Del ca să închies procesul jocului, singurul mod în care mintea mea, măcar mediocru, a reușit să găsească o soluție la enigma finală a WRC.

## Elemente de simulare

Trecând peste toate aceste vexături greu de înțeles și făcând uz la maxim de rațiune pentru a mă calma și a privi obiectiv jocul, mă pot da cu părerea despre calitatea simulării fizice a comportamentului mașinilor.

Care decât că este doar un pic peste medie - din trei motive esențiale. Primul este acela că nu este suficient de pregnant transferul de masă în viraje. Din acest motiv, tehnica elementară de incărcare a părții mașinii de pe interiorul virajului ce urmează să fie abordat nu prea funcționează.

Al doilea motiv pentru care nu sunt încântat de simularea fizică din WRC este dat de foarte slabă și neconvincătoarea interacțiune cu jucătorul, prin force feedback-ul volanului. Literalmente, virezi ca prin unt, cu foarte puțină reacție și informație oferite de volan. Conduisul devine astfel o suita de răspunsuri la ghicitori despre viraje și aderență, lipsit de realismul imersiv al tactilului, al mecanicii relației cu volanul.



la selectarea KEYBOARD, o săgeată sau alt element grafic care să indice posibilitatea unei alte alegeri în secțiunea Tastatură.

## Mă rog, stupid și îmbăcsit mod de a gândi o interfață...

Sau, mai bine să folosesc un cuvânt mult mai dur și să zic că este un mod exremențial de a crea o interfață cu utilizatorul. Pentru că absurdul jocului de față nu își găsește finalul. Adică, nici măcar când vrei să ieși din WRC nu știi cum. Pe bune, din Esc în Esc, ajungi din meniu principal al jocului într-un ecran în care ți se cere să apeși Enter. Apeși Enter și, în loc să ieși din joc, reîntrii în



SS 1



Da, din păcate, cea mai importantă sursă de informație pentru jucător rămâne numai vizualul jocului, deoarece nici sunetul nu aduce ceva în plus. Să fim bine înțeleși, sunetul este aproape realist, dacă ne gândim la ce aude pilotul din interiorul mașinii și al căstii de protecție. Dar, în jocurile de simulare auto sunetul este exagerat tocmai pentru a oferi mai multă informație jucătorului, care este privat de mișcările mașinii pe care le simte curul în realitate - da, orice pilot îți va spune că mașina se simte cu curul. Un excepțional exemplu în acest sens este NFS Shift, care creează o lume întreagă de indicii despre comportamentul mașinii din sunetul acesteia, cel mai bun EVER în domeniul. Da, este exagerat, dar înțegește impecabil experiența de pilotaj și ajută la „simțirea” mașinii. Jocurile de la Simbin, din seria GTR, Race On etc. nu reușesc o asemenea performanță, fiind mediocre sub acest aspect. În noul joc WRC pică rău de tot la acest capitol, oferind un sunet sărac, din care pilotul nu obține informația necesară pentru a suplini privarea de forțele care acționează asupra sa într-o cursă reală.

Din alte motive, făcând complet abstracție de imbecilitatea interfeței jocului, mă declar nemulțumit de aspecte importante din acest titlu care privesc simularea fizică a experienței de pilotare a mașinilor. Jocul are o bază de modelare fizică bună, dar pe care o ex-

cockpit și sub casca de protecție, vă trimit să vă uitați pe net după un gadget destinat pasionaților de simulatoare auto. Căutați pe www.thebuttkicker.com, unde în secțiunea de Gaming veți găsi disponibil ButtKicker Gamer 2, care se atașează în partea de jos a scaunului pe care stați când vă jucați. Este „alimentat” cu sunetul provenit de la joc, pe care un amplificator care vine cu acest gadget îl filtrează și îl mărește în volum.

Astfel, ButtKicker vibrează în funcție de evenimentele sonore din joc, ceea ce induce vibrații în scaun - crescând imersia și cantitatea de informație oferită jucătorului. Ceea ce este o bună demonstrație a necesității de a avea un sunet bun într-un simulator auto, și nu doar o chestie susurată atenuat în căști.

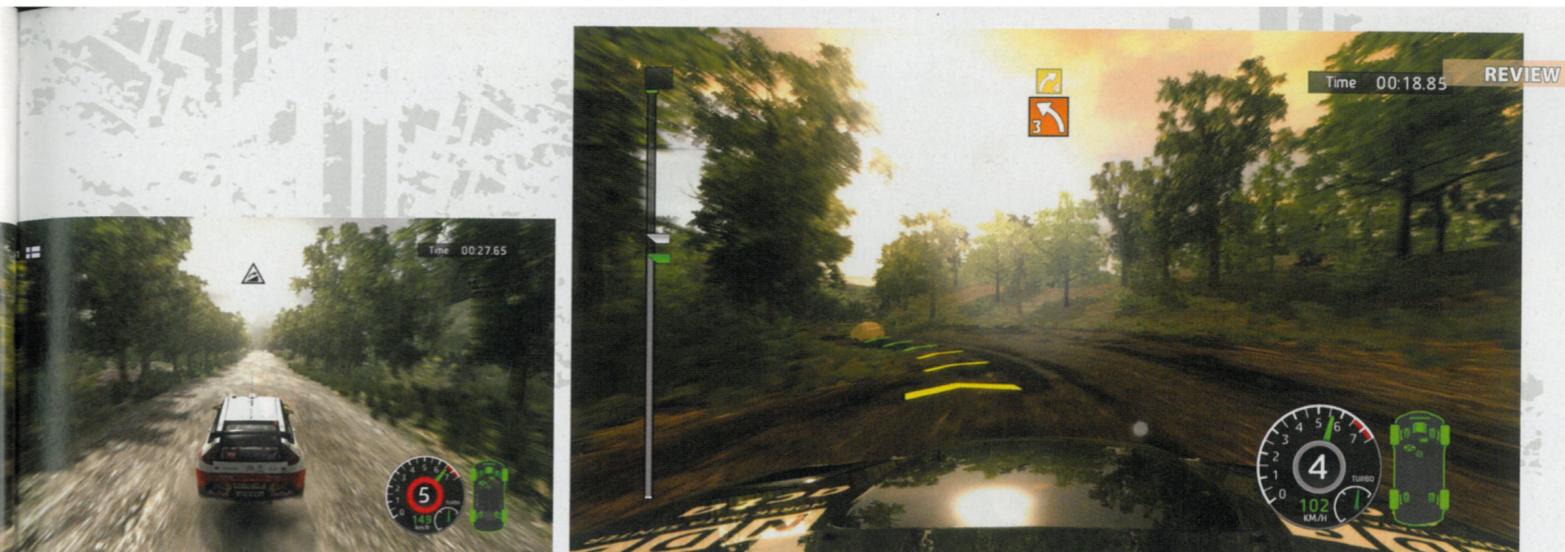
### Tuning

O nemulțumire am de exprimat și în ceea ce privește setările mașinilor. Acestea sunt mult prea generice, ele oferă doar câteva opțiuni ce nu sunt detaliate pe componente. În ziua de azi, un simulator trebuie să aducă elemente de finețe, de detaliu mecanic profesionist, cum o face, spre exemplu, Need For Speed Shift (grevat însă de câteva bug-uri jenantă de interfață - vezi biasul frânelor). Măcar la un nivel de GTR2 și tot ar fi trebuit să găsim în WRC 2010 părghilele necesare unui reglaj detaliat și complet al mașinilor.

Evident, soluția optimă ar fi fost cea din Shift. Dacă vrei detaliu, îl ai, într-un ecran dedicat majorității posibilelor reglații ale unei mașini. Dacă nu îl vrei, există un ecran de setare care conține trei elemente de reglaj ce însumează în ele, precum un shortcut, o suță de reglație automate, ce acționează ascuns la comanda unui singur buton de control. Mă rog, aş adăuga, însă, aici, faptul că Shift permite și anumite setări care duc tuningul mult dincolo de graniță a ceea ce în jocuri numim exploit. Deci, chiar și pomul laudat are merele lui groaznic de stricăte.



ploatează inefficient prin force feedback-ul implementat deficitar și prin sunetul sărac. Ajustări viitoare în ce privește aspectele de detaliu esențial, precum transferurile de masă, mi se par obligatorii.



Măcar, setările mașinii pot fi salvate per track. Asta este o treabă bună, mai ales că pistele sunt foarte variate. De fapt, lucrul pe care l-am admirat la WRC 2010 a fost tocmai excelenta realizare a pistelor, inspirat concepute pentru a reda caracteristicile specifice evenimentelor din calendarul WRC. Despre care știm că se desfășoară în condiții radical diferite în fiecare țară din circuitul mondial de raliu. Păcat că grafica mediului nu este sub nici o formă la zi, chiar te simți ca într-un joc de buget redus. Dar, acest lucru nu influențează majora experiența de joc, ci devine criticabil în special ca minus adăugat peste minusurile din simularea fizică a comportamentului mașinilor și a controlului acestora.

### Înapoi la RBR

Nu pot propune jocul WRC 2010 acelora dintre voi care ați fost cel puțin ușor iritați de Dirt 2 (despre care nu voi relua criticele justificate pe care le-au măcinat pasionații de raliuri virtuale, pe toate forumurile de profil). Oamenilor „de bizuială” în domeniul raliurilor le voi confirma impresia că tot Richard Burns Rally rămâne prima opțiune în domeniul, mai ales cu îmbunătățirile și actualizările aduse de fani. Sfatul meu: instalați Richard Burns Rally-ul pe care l-am dat full cu revista LEVEL mai demult și puneti peste el modul RSRBR 2010.

Now THAT is a rally game!

Dacă, însă, ar fi să ne bazăm pe contribuția fanilor la îmbunătățirea actualului WRC 2010, cred că vom fi dezamăgiți. Nu cred că acest titlu își va găsi foarte mulți admiratori printre meseriașii capabili de modding, deși acesta este posibil datorită asemănării structurii jocului și

fisierelor cu cea a seriei SBK produsă tot de creatorii WRC 2010, Milestone. Până acum, singurele contribuții ale comunității sunt skin-urile de mașini... Poate, cu mult noroc și odată cu trecerea timpului, se va găsi cineva mai răsărit care să-și piardă vremea suficient cu acest joc pentru a-l face mai bun. De fapt, WRC 2010 trebuie să facă mult mai bun ca să fie adus la zi în ce privește prea numeroase aspecte - sunet, grafica mediului, simulare, force feedback - ceea ce cred că spune tot ceea ce aveam de comunicat despre acest titlu. Criza, probabil, a făcut ca licența WRC să ajungă la o firmă minoră, incapabilă să susțină cu profesionalism toate exigențele unui simulator de raliu. Așa se face că eu, unul, cred că este posibil să vedem raliu ca

la carte cel mai devreme într-un mod meseriaș de rFactor 2 (sau GTR 3...). Adică nu tocmai curând.

Marius Ghinea

P.S. Exact în ziua predării acestui articol, Milestone a lansat un patch pentru WRC 2010 care rezolvă problemele de interfață despre care vorbeam la începutul acestui articol. Poate că există și alte rectificări și îmbunătățiri, dar nu am reușit să găsesc o listă a schimbărilor aduse de patch - neatenția la detalii de utilizare pare să fie o caracteristică a producătorului, ce nu oferă un astfel de document în locuri logice și accesibile pentru jucătorul normal, simplu, obișnuit.



VERDICT LEVEL
<ul style="list-style-type: none"> <li>► varietatea modelelor de mașini</li> <li>► varietatea și designul etapelor de raliu</li> <li>► simulare deficitară</li> <li>► feedback incomplet și slab în volan</li> <li>► sunet incomplet și slab</li> </ul>

#### PE SCURT:

Își poate să vă să cunoască WRC 2010 și se lipescă de un titlu de PC care să ofere simulare de calitate. Rezist o frustrare pe care prea puține elemente din joc reușesc să o mai atenuze. Nici fanilor Dirt, dar nici pasionaților de raliu pe huse nu le pot recomanda WRC 2010 - e prea la mijloc între cele două extremități ca să le poată face față.

7.5

Gen Simulator auto Producător Milestone Distribuitor Black Bean Games Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.wrcthegame.com

CERINTE MINIME:  
Procesor Intel 2,4 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerare 3D Nvidia GeForce 7600

#### ALTERNATIVA RICHARD BURNS RALLY

Dacă vrei un joc de raliu foarte bun, întoarcetă-vă la revista LEVEL în care am dat acest titlu full. Vă mai trebuie și niște moduri, patch-uri și indicații, pe care le puteți găsi pe forumurile de pasionați, precum noginracing. Succes! Merită efortul...

Aș vrea să fiu James Bond/ Ziua-n costum/ Seara-n balon (mulțumesc řui Paparude)

# BLOOD STONE 007™



Puține sunt personajele pe care le admiră cu adevarat și a căror viață ai vrea să o trăiești. Nu mă refer la personajele de genul Superman sau Predator, ci personajele care ar putea exista cu adevărat. Cum ar fi Zorro sau James Bond.

Ca 007 nu este nimeni. Știi ce înseamnă cele două zerourile din numărul său de identificare? Are dreptul să omoare pe cine vrea, când vrea, fără să dea explicații nimănui. Evident, fără consecințele de rigoare. Dar asta nu

dublul zero din numărul său de identificare.

De-a lungul timpului, James Bond a fost jucat de o mulțime de artiști faimoși, care i-au împrumutat din șanțul lor personal. De departe, fratele nostru de sânge Sean Connery a fost cel mai cel. Cum învățea el gagici pe degete, cum îi apărea lui PPK-ul în mână ca unu preștidigitator și cum ținea într-un echilibru perfect soarta omenirii nu a mai făcut-o nimeni pe urmă. Nici chiar Roger Moore și, în niciun caz, Pierce Brosnan.



înseamnă că, dacă îți schimbi numele în 00Gigi, vei putea face și tu acest lucru. Nu. Tu nu ai în spate întreaga rețea a MI6-ului care să se pună gaj pentru tine.

Din 1953, de când Ian Fleming i-a dat viață, Bond a fost protagoniștul a nu mai puțin de 22 de filme artistice, nenumărate seriale, desene animate și benzi desenate. Însuțite, victimele lui Bond au depășit toate persoanele decedate în toate războaiele de la 1800 începând, dar niciunul dintre ele nu a fost un om bun. Căci Bond, spre deosebire de cei care te trimiț la război, are diser-nământ și doar dacă te simți cu musca pe căciulă trebuie să te uiți sub pat după el înainte să te culci. De aici și

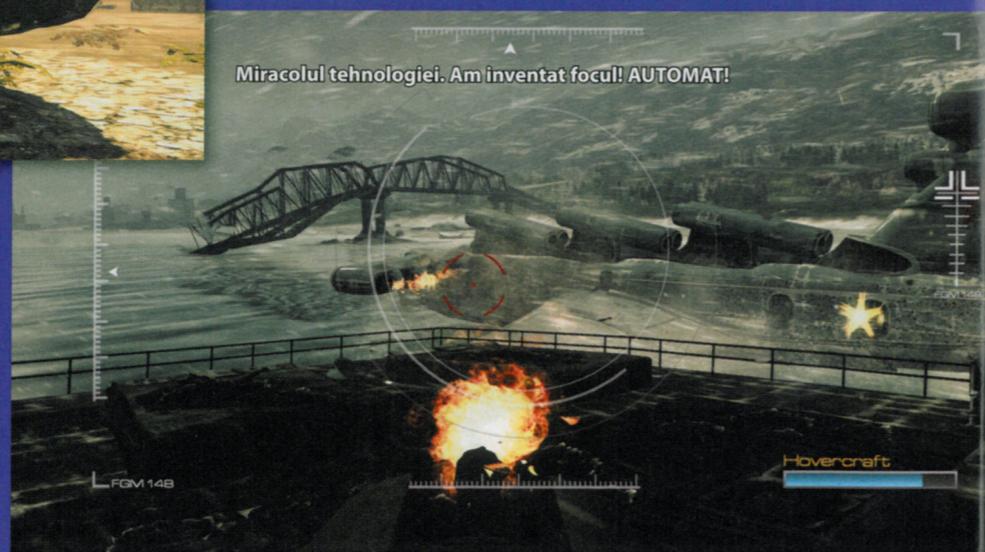
## WMD

Conflictelor în care Mr. Bond a fost implicat au fost în totdeauna de anvergură. Păi, dacă nu știați, Bond s-a bătut inclusiv în spațiul cosmic. Dar nu cu borgii. Nici de data aceasta, James, cum îi spunem

noi, prietenii, nu ne dezamăgește și se aruncă cu capul înainte într-un conflict legat de una dintre cele mai stringente amenințări ale secolului acesta. WMD (Weapons of Mass Destruction) sau, pe românește, armele de distrugere în masă sunt cele care l-au pus de data aceasta pe drumuri. Se pornește de la o informație anonimă și nu prea de încredere: un mare om de știință ar vrea să vândă niște secrete foarte periculoase unor indivizi cu intenții dubioase.

După cum îl știm noi pe englezoiu nostru favorit, nu poate sta cu mâinile în sân, așteptând zia de apoi, și pleacă hotărât să împărtășească moarte cu Walther-ul său oricui îi va sta încale. Căci progresul nu iartă pe nimeni!

Bineînțeles că nimic nu decurge simplu. Jocul începe cu un Bond care sare dintr-un avion deasupra Atenei pentru a opri un atentat asupra unui summit ce avea loc la Acropole, continuă cu o aventură într-un sit arheologic din Istanbul, unde încearcă să salveze faimosul om



Tinere ţi s-a terminat trotuarul

de știință, pentru că apoi să tragă o fugă până în Monaco, doar pentru a se întâlni cu o frumoasă producătoare de bijuterii care are un rol mai mult decât dubios în toată această istorie.

Aah! Femeia... tot timpul i-a fost lui Bond călcă-iul lui Ahile. De fiecare dată când lucrurile mergeau cum nu se poate mai bine și mai frumos, apărea această creațură satanică în mână cu mărul discordiei. De ce nu te înveți minte niciodată, Bond? DE CE?

Cu ajutorul lui Nicole, Bond descoperă un fir ce îduce până în Siberia, unde Bond se bate ca un leu paraleu într-o uzină unde se facea pe genunchi un gaz letal și periculos. De aici încolo veți descoperi fiecare ce se întâmplă, căci nu vreau să vă stric plăcerea de a vedea singuri cine este misteriosul Mister X, cel care face și drege și nu se petrece.

## Bum! Fix între ochi

Blood Stone este un shooter clasic 3rd person. Tot ce faci este să alergi de colo-colo, urmărind firul epic fără niciun fel de acțiune auxiliară. Complet liniar și perfect scriptat, jocul nu îți oferă niciun fel de surpriză. Poate doar, din nou!, lipsă opțiunii de a sări. Nu am înțe-

les niciodată de ce unii producători aleg ca într-un joc de acțiune, mai ales cum este James Bond, să nu îți se permită să sări. Este absurd, mai ales că Bond este un atlet absolut, căruia săritura peste o bordură nu îi pune niciun fel de probleme. Mai lipsește să apară și un Tomb Raider în care Lara, în loc să sără peste obstacole, să negocieze cu ele să se dea singure la o parte.

Pe lângă elementele clasice de pac-pac prezente în joc, mai este unul care poate face deliciul unora dintre noi: curse nebune cu mașini pe străzile fiecărui oraș prin care ne perindăm plus una fulminantă cu bărci cu motor. Dar nu trebuie să ne mire acest lucru, deoarece Bizzare Creations este o companie ale cărei jocuri au fost în majoritate cu mașini, dintre care Blur este cea mai recentă creație. Deci chiar să nu vă arătați surprinși când nu veți fi aruncați într-o cursă generică de mașini, tipică pentru jocurile în care elementul shooter predomină. Se poate spune chiar că jocul este mai mult un racing game decât un shooter.



Una peste alta, Blood Stone nu este un joc cu niciun special, dar nici de dat la o parte. Melanjul acesta interesant de curse de mașini și împușcături transformă un joc mediocru într-unul acceptabil. Bine realizat grafic, cu multe brițuri-uri ce îți iau ochii, lasă totuși de dorit la calitatea gameplay-ului, mai ales atunci când ești în afara mașinii. Un AI ce nu face mai nimic pentru a te spera și liniaritatea de speriat a jocului te vor opri irevocabil din a-l mai juca și a doua oară.

Koniec

## VERDICT LEVEL

- un mod racing interesant
- zone diferite și bine realizate
- liniar, predefinit și scriptat
- gameplay anot

### PE SCURT:

Nu este un joc pentru care ar trebui să te agiți prea tare. Dacă îți place de Daniel Craig și vrei să vezi ce gagică mai abursește, mai bine te mai uiți o dată la Quantum of Solace.

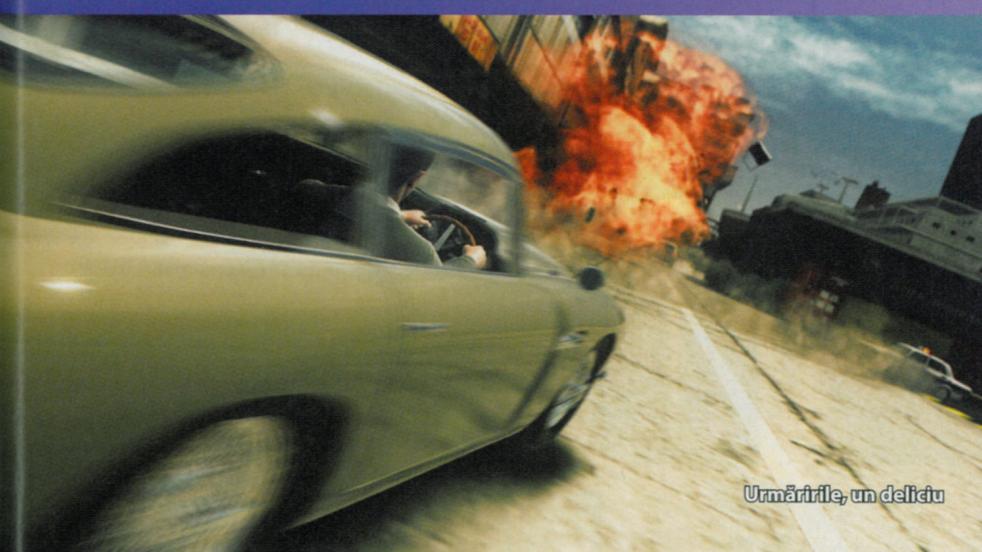
**6.5**

Gen 3rd person shooter/acer Producător Bizzare Creations Distribuitor Activision Ofertant GameShop.ro ON-LINE bloodstonegame.com

**CERINTE MINIME:**  
Procesor Core 2 Duo 3 GHz Memorie 2 GB Accelerare 3D GeForce GT 240/Radeon HD 3870

### ALTERNATIVA THE CLUB

Tot o creație a celor de la Bizzare Creations, The Club a fost un joc care, la fel ca și Blood Stone, amestecă împușcături cu cursele de mașini. Nu este un joc extraordinar, dar este pe aceeași linie cu cel de față.



Urmăririle, un deliciu

**In a Codda Da Vida, honey!**

# CALL OF DUTY BLACK OPS

[www.level.ro](http://www.level.ro)

**R**emarcam (din nou) cu stufoare zilele astăzi apariția prematură și cretină a decorării jucărilor, superofertelor de Crăciun prin monstruoasele übermărketeuri, deși momentan nici nu s-a trecut bine de jumătatea lui noiembrie. Conform mărșavei și agresivei publicități de o nesimțire atroce, care din păcate influențează cu succes opinia publică, nu mai e vorba de mult despre vreo sărbătoare religioasă de iarnă. Nici pe acceptuarea profană a Crăciunului nu dau marii comercianți doi bani. Nu, au fost Zilele Cadourilor, pe urmă Săptămâna Cadourilor, urmată de Luna Cadourilor și acum devine limpede că avem, de fapt, de-a face cu Anotimpul Cadourilor, cu motto-ul „Cumpără, rumâne, cumpără, avem dităt!”. În fine, la fel cum proximitatea Crăciunului constituie un reper temporal solid, cam aşa a ajuns și seria Call of Duty, grătie lansărilor anuale de noi iterații. Ba chiar s-ar putea să ne mai alegem cu un astfel de reper care marchează primăvara târzie, Ziua Sfântului DLC la Suprapreț Vândut în Draci (Resurgence Day). În fiecare an, marketing bine gândit care generează inevitabil aceeași previzibilă agitație crescândă, care atinge punctul culminant înaintea zilei de lansare. Păi, cu așa publisheri, cine mai are nevoie de calendar? Te uîți pe Steam sau în raft și-ți dai seama îndată că e luna Codiembrie!

Dincolo de asta, șifonătura urâtă legată de Infinity Ward, care din infinitate se pare că a trecut în eternitate, dă ocazia studioului Treyarch, responsabil pentru primele două titluri din serie (excelente la vremea lor), să pășească din nou în lumina reflectoarelor, după ce World at War ii găsea în

**Metro 1968**

**2.0m**

postura de echipă secundară. De, Activision erau mândri de noii lor prieteni nedespărțiti, IW, care le aduseseră o mică avere prin Modern Warfare. După eșecul total care s-a dovedit a fi varianta de PC a Modern Warfare 2 (ca joc în sine mă, altfel normal că s-a vândut comparabil cu GTA IV) și scandalurile ulterioare, se pare că a fi prieten cu Activision nu e tocmai cea mai strălucită idee. Cum studioul TreYerhi se pricepea la CoDat și era dornic de (re)afirmare, faptul că Activision a dat-o pe nașpă cu IW a constituit un factor motivator cu atât mai puternic în dezvoltarea lui Black Ops. Modern Warfare 2 a rupt gura targului, cel puțin în materie de vânzări, însă a reușit și să înfurie la culme comunitatea PC, în special din cauza eliminării serverelor dedicate, cu toate implicațiile de rigoare. Cred că frustrarea a fost perfect vizibilă în review-ul acid administrat de KiMO, intitulat sugestiv „Modern Warfare”. Ei bine, Black Ops a reușit să depășească MW2 la capitolul vânzări. A făcut-o însă în mod merititor? Este mai bun decât predecesorul? Hă să vedem!

**Auzit-ați de-un Mason?**

Conform tradiției cimentate în special de primul MW, CoD 7 vine cu obligatoria campanie single player „cinematographică”. Unde cinematic înseamnă multe efecte speciale și un morman de stereotipuri hollywoodiene, cu porțiuni interactive sau, mă rog, momente ale iluziei de libertate, să nu cumva să rămăne cu impresia (corectă) că joci un rail shooter gen House of the Dead.

De această dată, miza producătorilor a fost să depășească MW2, lucru deloc greu de făcut, dacă mă gândesc la campania scurtă, sub orice critică, pe care a etalat-o. și evident au reușit, cu o campanie mai lungă, mai intensă și variată ce derulează o poveste îndrăzneață, prezentată interesant, dar care stă în continuare sub

stigma RPS (Rail Playing Shooter). Protagonistul este de această dată agentul special guvernamental Alex Mason, pe care, în februarie 1968, îl găsim pe scaunul de tortură, supus unui interogatoriu dur, al cărui scop este să afle poziția unei stații ce transmite mesaje codate numeric. Acest Kenny al CoD-ului începe să aibă flashbackuri de la atâtă cotonogelă, în care își amintește momente, schițe, povestiri de război în care este împușcat, tărat, încarcerat, frustrat, bătut ca hoții de cai și în general șifonat pe durata misiunilor sale ultrasecrete, cu acțiunea plasată între 1961 și momentul interogatoriului.

Jocul amestecă interesant realitatea istorică și ficțiunea, începând cu Golful Porcilor, unde notoria cotonogelă primită de agentii lui Kennedy este redată cu Mason în centru, a cărui mi-

**Fentă de care Steven Seagal ar fi mândru**

**Bărbierul din Vietnam**

siune este, fără doar și poate, imposibilă, și anume de a-l asasina pe simpaticul Fidel Castro. Evident, reușește să omore o sosie, iar spiritul său debordant de sacrificiu îl face să cadă în ghearele dictatorului real, care-l face cădou partenerului său rus, Dragovich, care-l trimite fără prea multe discuții în Vorkuta Gulag, o stațiune turistică foarte populară la vremea respectivă în rândul dușmanilor poporului sovietic. Acolo, Masonul nostru este supus unei cure de slăbire a psihiului, prin mijloace specifice, iar în final își face un nou prieten de joacă, Viktor Reznov, pe care ar trebui să-l știi dacă ați jucat World at

War. Reznov îi povestește americanului despre tortoțările săi: Dragovich și cănele său credincios, Kravchenko, doi foști camarazi de-a lui Reznov, alături de Friedrich Steiner, un om de știință ex-nazist, recrutat de Uniunea Sovietică (împotriva căror Reznov are un dinte lung și ascuțit, veți afla de ce). Steiner se face responsabil pentru proiectul Nova, în cadrul căruia a dezvoltat un gaz ce atacă sistemul nervos central, omorând un om în maximum câteva minute. Respectiva armă biologică fusese dezvoltată pentru naziști, iar sovieticii au preluat-o cu

gândul de a o folosi în interes proprii. Fiind perioada Războiului Rece, firește că americanii aveau motive de îngrijorare, să că toate eforturile lor de spionaj și operațiuni „sub radar” s-au concentrat pe găsirea și (probabil) scoaterea din uz a rețelei mortale. Într-o dintre cele mai memorabile sevențe ale seriei, Reznov organizează o evadare din Vorkuta, cu speranța că Mason îl va ajuta să se răzbune, iar arma biologică va ajunge pe mâini care să distrugă definitiv în loc să o folosească.

Urmează o serie de misiuni variate, prin zone precum Vietnam, Hong Kong, Baikonur, Laos sau enigmaticul munte Yamatau, în care povestea amestecă operațiuni adevărate și elemente precum celebrul avion Blackbird și naveta spațială Soyuz cu ficțiunea necesară condimentării unui Război Rece în care ruși și americanii și-au dat fault pe după colțuri, de altfel destul de plăcitor într-un joc ce se vrea blockbuster. Desigur, asta se reflectă și asupra anumitor arme, prezente în single și multiplayer, care nici nu au început să fie produse decât prin săptămâni și ceva, la anii buni după evenimentele care au

loc în Black Ops. Pe durata acestora, suspansul crește și începe să se lege necunoscutele bine plasate de producători în prima parte a campaniei, pavând calea pentru un punct culminant care pe unu și va surprinde, iar pentru alții va servi drept confirmare a bănuielilor inițiale, categorie în care mă incadrez și eu.

### Fum și oglinzi

Dacă partea de poveste este, cu siguranță, mult mai interesantă decât ce se petrece prin Modern Warfare 2, cu excepția obișnuitei violențe inutile și a unor episoade penibile (îmi vine în minte o scenă care le reuneste, în care-i bagă unui amărăt în gură cioburi și le măruntești cu niște pumnii, după care respectivul începe să ciripească pe un ton imaculat, fără măcar a-și drege vocea), gameplay-ul este pus însă într-un plan secundar, deservind narativa și efectele speciale pe care mizează campania. Nu am simțit nicio secundă că eu sunt cel care joacă Black Ops, ci dimpotrivă, am rămas cu senzația că el mă joacă pe mine și că întreaga voință de a pro-



gresă și de a face lucrurile într-un anume fel este lăsată în seama producătorilor. Pe scurt, unele dintre cele mai interesante sevențe de acțiune presupun ca jucătorul să apese un singur buton sau să asculte orbește instruțiunile unei căluze NPC. Orice abatere se pedepsescă cu moarte. Mai mult, chiar și în portiunile normale de pac-pac, pe lângă deja obișnuita scriptare excesivă și faptul că inamicii curg la infinit până binevoiești să-ți muti fundul dincolo de următorul marker invizibil care declanșează următoarea sevență, am simțit că nici măcar nu contează dacă și pe cine împușc (cu excepția momentelor în care obligatoriu trebuie să faci acțiunea X pentru a putea continua - uau!), ba chiar jocul m-a împins de la spate, impunând adesea un ritm foarte clar în care să avansez. Am ajuns în halul în care intr-o sevență din Hong Kong m-am transformat în Faith din Mirror's Edge, țopând de pe un acoperiș pe altul și evitând



de a pilota ambarcațiuni, elicoptere, motociclete, avioane, ba chiar de a comanda tactic din Blackbird un grup de soldați (sevență în care se comută genial între vederea tactică și controlul direct al soldaților, cu o tranziție memorabilă și un potențial imens irosit), cu portiuni stealth în care înțoi pe sub apă și lovești din umbră, te deghezezi, sabotezi - you name it, o succesiune rapidă de sevențe plănuite cu grijă, menite să-ți fure ochiul și să te asalteze cu senzații din cele mai diverse. și atmosfera,



tirul inamic pentru simplul fapt că voi am ca misiunea respectivă să se termine cât mai repede și nu vedeam niciodată rost în a sta și să mă ocupă de puhoiul de inamici complet retardăți ca AI. Ba chiar am văzut deja pe YouTube un individ care a arătat cum termină prima misiune fără să tragă măcar un glonț, cu excepția momentelor în care scriptul cere asta. Pe nivelurile de dificultate mari, totul se reduce la memorarea unui traseu optim, împușcarea cui trebuie (deci trebuie să reții poziții inamice), iar majoritatea greșelilor se taxează cu reincarcarea. Ce-i drept, jocul te poartă prin cele mai diverse decoruri, superb redate, cu efecte speciale impecabile, de-în picături - mai ales dacă ținem cont de vechimea motorului, fie el și actualizat - și ajungi în postura

Chestia asta a devenit cumva tipică pentru Call of Duty, din păcate, în condițiile în care un om întreg la cap și fără o pâlnie în creștet s-ar aștepta de la un shooter să-i testeze abilitățile, reacțiile și gândirea tactică și să defileze cu un AI viclean, care să-l forțeze constant să

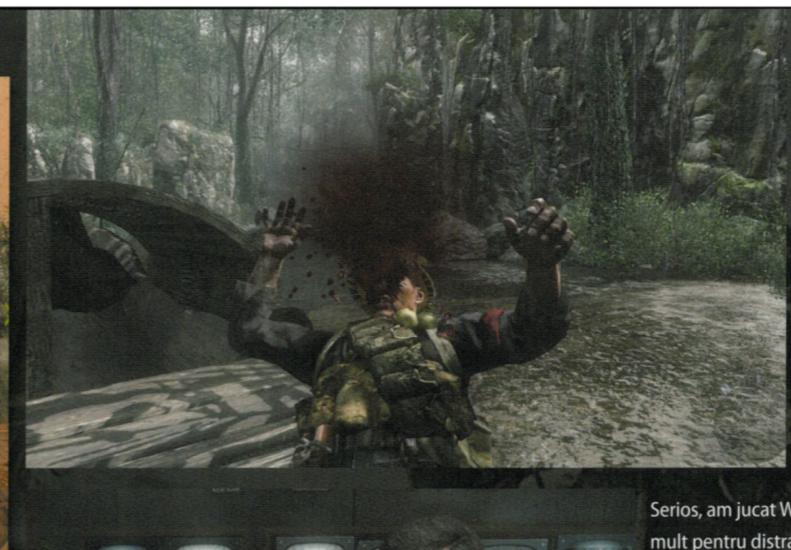
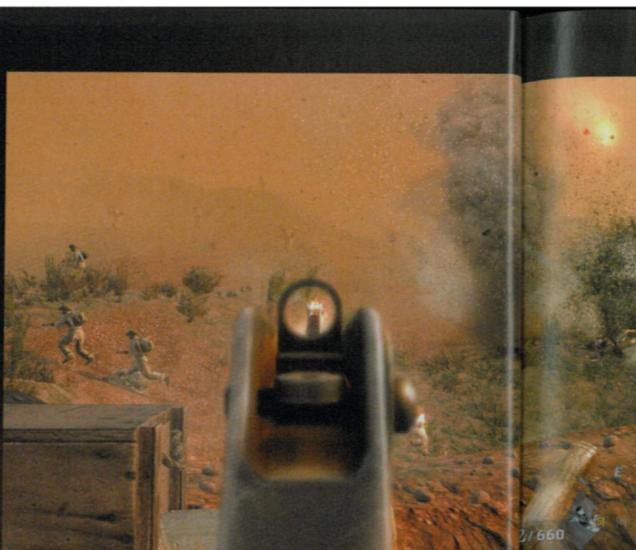
găsească noi soluții de a-l învinge. Aici, totul se rezumă la a atinge următorul checkpoint, cu multă agitație inutilă sau cu sânge rece și fără a trage nici măcar un glonț, mai mult decât este necesar. și vreți să știți ce este realmente mai trist? Faptul că această campanie single player este cu mult superioară celei din ultimul MoH și înfinit mai bună decât cea din MW2, iar Battlefield Bad Company 2, care, ce-i drept, oferă o porție mult mai solidă de gameplay interesant, a cam început să se ia în cinste, dar sigur, după CoD.

### Call of Multi

Miezul oricărui CoD este și va rămâne multiplayer-ul. Acela după rețeta cimentată de Counterstrike și îmbunătățită de iterările successive ale seriei care a distrus Medal of Honor. Pentru că arăta fantastic, feeling-ul armelor și al mișcării este cum nu se poate mai atrăgător, iar modurile de joc și găselnițele implementate an după an nu fac decât să crească dependența. Vesta bună este să-ă renunțat complet la cretinul și consolisi-



tul sistem peer-to-peer care a dat peri albi cumpărătorilor variantei de PC a lui Modern Warfare 2. Acum există (din nou) servere dedicate, iar orice jucător poate porni propriul server privat non-dedicat pe care să se păcnească exclusiv cu prietenii și prietenii prietenilor din lista de Steam, fiindcă Black Ops folosește platforma de distribuție digitală a celor de la Valve pe post de rețea socială. Pe lângă intrarea pe servere în dulce stil clasic pre-MW2, apare posibilitatea de a te alătura unui prieten aflat în plin meci sau de a emite și accepta invitații de joc de la cunoscuți. Fiindcă mamutul nesătul numit Activision nu a putut fi îndupărat să lasă serverele dedicate la liber, singura opțiune lăsată publicului este să închirieze un server dedicat pe o perioadă fixă, cotizând evident în plus. Vedeti, psihologic vorbind, treaba e gândită foarte bine, fiindcă după ce MW2 a făcut imposibilă orice orânduire de bun simț specifică PC-ului și a stârpit, odată cu serverele dedicate, posibilitățile de modare și de utilizare a hărților făcute de fani, faptul că-ți poți închiria, plătind în plus, un server dedicat pe care să pui ce reguli, tipuri de joc și hărți vrei - o chestie absolut nor-



mală și gratuită pentru primele cinci titluri din serie vine ca o mană cerească și are într-adevăr succes. Ca să fie clar, ne-au furat cireșa de pe tort și acum ne-o inchiriază, separat de joc. Frumos așa (dar, vedeți voi, după tortura de a nu le avea deloc, fanii e în stare să accepte orice)!

### Toate-s noi și vecchi sunt toate

Gameplay-ul de bază pentru multiplayer a fost cimentat de Call of Duty 2, de la care nu s-a schimbat, în esență, nimic. Soluția pentru a crește adiția a dat-o Modern Warfare, instaurând elemente de RPG cum ar fi punctele de experiență, creșterea în nivel și deblocarea progresivă a armelor, atașamentelor și a unor elemente pur estetice cum ar fi camuflajul acestora, alături de perk-uri, abilități speciale care oferă bonusuri mai mult sau mai puțin palpabile jucătorului, în funcție de felul în care alegerile se mulează pe propriul stil de joc. Au apărut și killstreak-urile, care confereau puteri speciale apelabile odată ce un jucător reușește să omore un anumit număr de adversari, consecutiv - cum ar fi revelarea temporară a pozițiilor inamice pe hartă, un bombardament sau chiar un elicopter de atac care devasteză spațiile deschise, alături de provocări care răsplăteau jucătorul cu puncte suplimentare de experiență, necesare creșterii în nivel. MW2 a dezvoltat latura asta și mai mult, introducând variante pro pentru perk-uri, care oferă bonusuri suplimentare, deblocabile prin completarea unor provocări specifice fiecărei în parte, dar și killstreak-uri personalizate, în sensul că, deblocându-le, jucătorii pot alege răsplata pentru 3,4,5... 11 omoruri consecutive. Tot în

Infiltrate Baikonur Cosmodrome



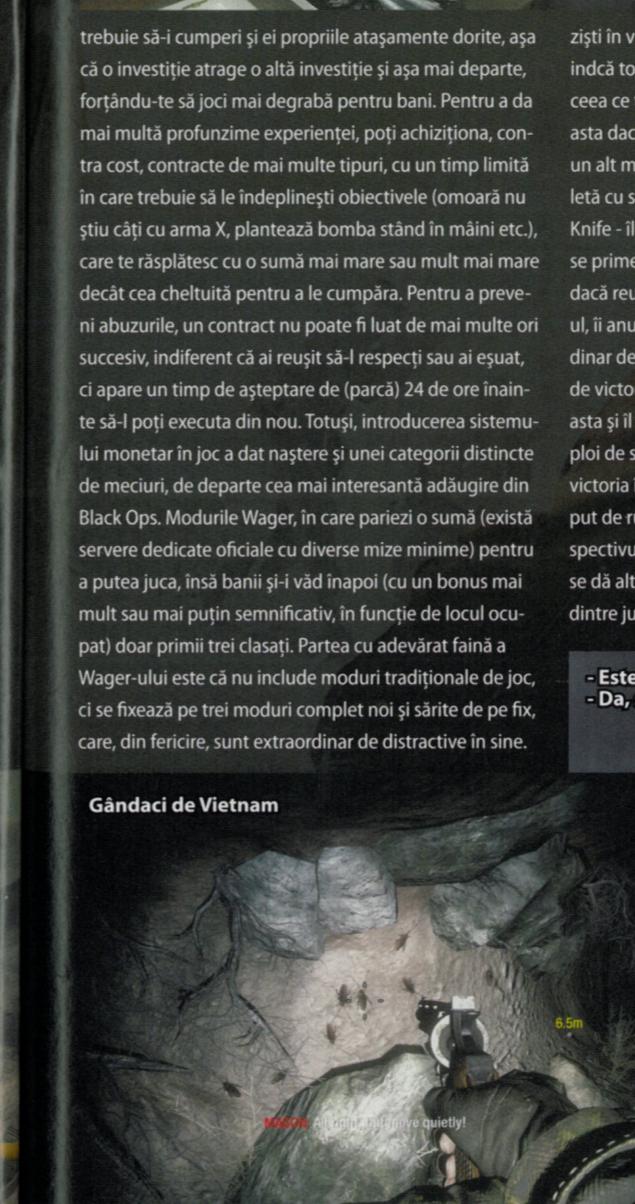
MW2 a apărut și modul Prestige, în care jucătorul putea alege să renunțe la toate deblocările și avantajele nivelului maxim pentru a pomi, practic, de la zero din nou și căpătând în schimb un grad Prestige. Desigur, a funcționat, fiindcă orgoliul nemăsurat al jucătorului priceput își face efectul intotdeauna și s-au găsit destui amatori pentru așa ceva. În condițiile în care Sistemul de Generare a Dependenței și Prelungire Artificială a Duratei de Joc (SGDPADJ) părea să-și fi atins maximul potențial, Treyarch a venit cu o găselină realmente inteligentă, păstrând intact sistemul din MW2, însă modificându-l și plusând cu un sistem monetar paralel, care preia o parte din rolurile celor de avansare în nivel și acumulare de ex-

periенță. Bunăoară, nu mai ajunge să atingi nivelul x pentru a avea acces la anumite arme, atașamente, perkuri și echipamente sau recompense pentru omoruri successive (killstreak-uri), ci trebuie să le mai și cumperi. Astfel, partidele jucate răsplătesc atât prin experiență acumulată, cât și prin gologani. Perversiunea este dusă la maximum și de faptul că ai de ales între aspectul util și cel pur estetic al achizițiilor. Bunăoară, ai 6.000 de puncte. Ce faci, îți ie iun perk, o armă nouă, atașamente pentru o armă deja cumpărată, un killstreak nou sau optezi pentru o nouă vopsea de față, un camuflaj trendy pentru mitralieră sau - culmea culmilor - pentru deblocarea a noi elemente grafice și straturi aplicabile siglei personalizate de jucător? Realmente, noul sistem crește exponential durata de joc. Să zicem că prefer o pușcă cu lunetă, căreia i-ai pus amortizor. Dacă vrei să cumperi una nouă,

trebuie să-i cumperi și ei propriile atașamente dorite, așa că o investiție atrage o altă investiție și așa mai departe, fortându-te să joci mai degrabă pentru bani. Pentru a da mai multă profunzime experienței, poți achiziționa, contra cost, contracte de mai multe tipuri, cu un timp limită în care trebuie să le indeplinești obiectivele (omoară nu știi câți cu arma X, plantează bomba stănd în mâini etc.), care te răsplătesc cu o sumă mai mare sau mult mai mare decât cea cheltuită pentru a le cumpăra. Pentru a preveni abuzurile, un contract nu poate fi luat de mai multe ori consecutiv, indiferent că ai reușit să-l respecti sau ai eşuat, ci apare un timp de aşteptare de (parcă) 24 de ore înainte să-l poți executa din nou. Totuși, introducerea sistemului monetar în joc a dat naștere și unei categorii distincte de meciuri, de departe cea mai interesantă adăugire din Black Ops. Modurile Wager, în care pariezi o sumă (există servere dedicate oficiale cu diverse mize minime) pentru a putea juca, însă banii și-i văd înapoi (cu un bonus mai mult sau mai puțin semnificativ, în funcție de locul ocupat) doar primii trei clasări. Partea cea devenită faină a Wager-ului este că nu include moduri tradiționale de joc, ci se fixează pe trei moduri complet noi și sărăie de pe fix, care, din fericire, sunt extraordinar de distractive în sine.

Tine-o puțin că tre'să fac un șușu

Protect Bowman and Brooks



Serios, am jucat Wager mai mult pentru distrația oferită decât cu scopul clar de a câștiga bani în plus. În One In the Chamber, primești un pistol cu un singur glonț și trei vieți. Fiecare inamic omorât îți oferă câte un glonț în plus (evident, dacă ratezi, poți să ucizi și folosind cuțitul), iar meciul se termină atunci când a rămas în viață un singur jucător. Faza tare este că degeaba re-

ziști în viață mult, ascunzându-te, și crăpi pernulum, fiindcă topul jucătorilor este dat de numărul de fraguri, ceea ce te săliște să intri în horă cu maximă convingere - astă dacă vrei un loc pe podium. Sticks and Stones este un alt mod Wager sărit de pe fix, în care primești o arbaleță cu săgeți explozive, un lansator de cuțite (Ballistic Knife - îl știți din MW2) și proaspătul Tomahawk. Puncte se primesc pentru omorurile cu primele două, în timp ce, dacă reușești să omori un adversar folosind Tomahawkul, îi anulezi toate căștigurile - chestie care crește extraordinar de mult suspansul, mai ales când cineva se apropiște de victorie, iar cei mai proști din curtea școlii constată astă și îl vânează colectiv, supunându-l unei adevărate ploii de securi. În felul asta, nu poți fi niciodată sigur că victoria îți aparține. Frumos. Modul Gun atribuie la început de rând frica lui jucător către o armă slabă. Când respectivul face un număr de omoruri cu arma respectivă, își se dă alta, mai performantă și tot așa - până când unul dintre jucători reușește să omore cu fiecare armă.

- Este Vibram?  
- Da, soldate, e papuc de calitate!



ales Headquarters, Sabotage și Domination. În plus, recompensele nefolosite se păstrează de la o rundă la alta.

Hărțile multiplayer, 14 la număr (destul de generoș din partea producătorilor) sunt extrem de bine gândite și puse la punct, deloc surprinzător, având în vedere că au fost create primele, iar unele hărți din campanie sunt bazate pe acestea și nu invers, cum era obiceiul până acum. Deși am reușit să găsesc puncte moarte pe unele dintre ele, trecute cu vederea de majoritatea jucătorilor, din care am campat ca ultimul animal jegos și mi-am făcut în liniste killstreak-urile, mi-a fost cu mult mai greu decât până acum, semn că designul s-a imbunătățit semnificativ. Nu știi niciodată dacă locșorul sigur găsit este cu adevărat sigur, iar surprizele, chiar și după zeci de partide disputate pe aceeași hartă, se țin lanț.

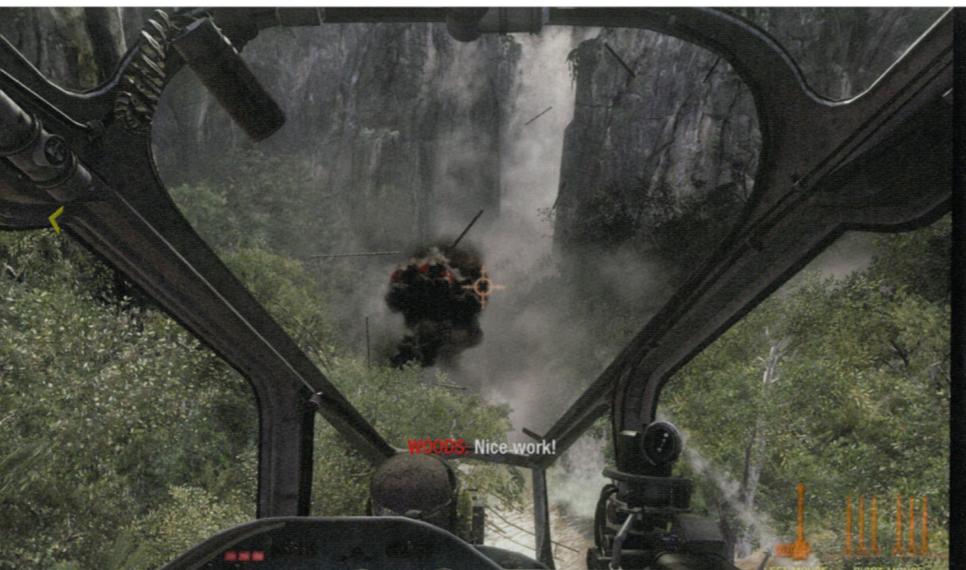
Dimensiunea 2.0 a fost exploatață prin Theater Mode, unde, dintr-o listă de jocuri recente, poți alege să înregistrezi și să regizezi filmulete, folosind o interfață minimalistă, dar foarte eficientă și ușor de folosit. Din păcate, există doar șase sloturi de căciulă, care sunt folosite și pentru a memora setările unui server privat personalizat, iar exportarea, numită Render, se face la o calitate jalnică, singura soluție pentru a le scoate la o calitate decentă rămânând vizionarea lor din joc și înregistrarea în timp real cu FRAPS sau un alt program similar. Prietenii îți pot accesa oricând galeria pentru a vedea ce fapte de vitejie, situații amuzante sau de-a dreptul penibile ai mai pus în vîtrină și nu mint când vă spun că mi-am petrecut vreo patru-cinci ore numai cu acest modul.

Nu lipsește modul Zombie, care a debutat în World at War și în Black Ops reapare într-o variantă imbunătățită, punând la dispoziție patru hărți distincte. E amuzant, proaspăt și poate singurul mod care într-adevăr forțează oamenii să lucreze eficient în echipă, însă, din păcate, nu are niciun farmec să-l joci de unul singur, ba chiar nu e prea indicat să fie încercat altfel decât în patru, mai mult din cauza designului hărților. În tot cazul, ce-i în plus nu-i în minus și treabă e binevenită. Mai ales după ce terminați campania și deblocați o hartă foarte, foarte specială și un set de personaje cum nu se poate mai haioase și potrivite în contextul unei apocalipse cu nemorți.

## Fiasco-ul de după lansare

Producătorii au comis imbecilitatea de a livra niște config-uri în care se specifică procesor single core și pla-

Toți oamenii președintelui



că video multicore, o configurație imposibilă, fiindcă jocul cere minim dual core, dar și cu o valoare maxpackets care provoacă incetiniri masive în multiplayer. Accesând manual directorul jocului din steamapps | common, apoi directorul player, trebuie să modificați atât în fișierul config.cfg, cât și în config\_mp.cfg liniile seta r\_multigpu la 0, seta r\_multithreaded\_device la 1 și seta cl\_maxpackets la 100. Internetul găsește deja de tweak-uri de toate soiurile, așa că vă las doar cu cele obligatorii. În plus, au fost momente lungi de cădere a serviciului, builibășeli prin deblocări și clasele personalizate, se pierdeau serverele favorite și majoritatea serverelor suferau de incetiniri inexplicabile. Majoritatea problemelor s-au rezolvat deja, așa că nu mai taxez jocul pentru asta (prea tare), mai ales că datele salvate sunt consistente grație Steam Cloud și actualizarea se face bine - am testat cu PC-ul de acasă și cel de la muncă.

## Res ipsa loquitor

Jocul s-a vândut în draci, se joacă pe rupte și este, fără doar și poate, cel mai reușit Call of Duty făcut vreodată. Nu e tocmai genul de joc cerebral de echipă. Dimpotrivă, e furios, visceral și încurajează individualismul. Chiar și mie, care am preferat întotdeauna un Operation Flashpoint, un Rainbow Six sau un Ghost Recon, îmi este greu să-mi înfrânez pornirile egoiste când joc Black Ops, iar sistemul de leveling, banii și deblocările nu fac decât să alimenteze atitudinea asta. Aș că, dacă vreti joc de echipă ca lumea, Counter sau Bad Company 2 sunt pariuri mai sigure. Dacă mă gândesc bine, există deja destul de severă Black Ops personaliza-

te, care nu răspătesc finanțari și interzic anumite elemente de gameplay de care se poate abuza, încurajând jocul tactic în echipă - însă nu cred că există prea mulți care vor vrea să le încearcă înainte de a epuiza toate chestile deblocabile și cumpărabile și a se bucura de ele pe serverele standard. Cu alte cuvinte, Black Ops nu poate fi condamnat că e un joc rău, ci, cel mult, discriminat că este... ceea ce este. Faptul că oferă cel mai complex, complet și antrenant multiplayer este de asemenea incontestabil, însă, din punctul meu de vedere, odată cu el, seria Call of Duty și-a atins potențialul maxim, atât ca nivel calitativ al gameplay-ului, cât și comercial. Lovind în slăbiciunile fiecărui sistem revizuit de multiplayer (nevoie de a avansa, de a fi mai bun, orgoliu, iubirea de gadgeturi, setea de adrenalină, plăcere de a crea filmulete etc.) și ocupând timpul cu o durată de joc prelungită artificială, depășită doar de MMO-uri, Black Ops este Tărta Babilonului, iar Activision, Satana, cel puțin în lumea shooter-elor.

Exact cum au făcut-o Iron Butterfly cu In a Gadda Da Vida, album pe care toate piesele, în afară de cea omonimă, sunt încercări mai mult sau mai puțin reușite de a ajunge la forma ei. Din punctul meu de vedere, Call of Duty, așa cum este orientat acum, a devenit tot ceea ce putea deveni și nu mai are niciun rost să fie continuat. Aș că, atâtă vreme cât nu va urma vreo schimbare radicală, este pentru ultima oară când un CoD primește notă mare în LEVEL. Orice continuare similară va fi, fără nicio umbră de indoială, redundantă și pedepsită pentru asta, cel puțin dacă trece prin mâinile mele.

Caleb

**VERDICT LEVEL**

**PE SCURȚ:**

Cu Black Ops, seria Call of Duty a spus tot ce avea de spus și eventualele continuări similare nu își mai au niciun rost. Dacă n-ai încercat niciodată CoD, BO și varianta cea mai bună. Altfel, ai putea la fel de bine să-l ignorăzi.

**ALTERNATIVA BATTLEFIELD BAD COMPANY 2**

Dacă vrei o experiență ceva mai tactică și preferăți lucru în echipă, BC2 este excelent, cu toate că s-a mai apropiat de stilul CoD. Are grafică excepțională, model de distrugere fantastic, pac-pac intens și satisfăcător, hărți mari cu mulți jucători... totul și-a venit noroc de oameni realmente dispusi să coopereze.

**9**

Gen Shooter Producător Treyarch Distribuitor Activision Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.callofduty.com CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2,4 GHz Memorie 2 GB Video GeForce 8600 / Radeon X1950 256 MB ALTERNATIVA BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

www.level.ro

12<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

NEED FOR SPEED  
HOT PURSUIT

POLICE  
SC715

Criteriongames

XBOX 360 XBOX LIVE PlayStation 3 PlayStation Network Wii PC DVD

EA

NOVEMBER 19  
NEEDFORSPEED.COM

Crucea și semiluna lată

# LIONHEART KINGS' CRUSADE



**U**na dintre surprizele majore de anul trecut a fost strategia/RPG-ul King Arthur: The Roleplaying Wargame, produs de studiourile maghiare Neocore, părții lui Crusaders: Thy Kingdom Come. După această scurtă pauză, în care am cucerit Albionul alături de legendarul Arthur și ai săi cavaleri ai Mesei Rotunde, Neocore ne trimite înapoi la cruciade (mai exact, cruciada cu numărul trei) în Lionheart: King's Crusade, un RTS simpatic, foarte străvechi din punct de vedere.

## Turist în Țara Sfântă

În prima campanie veți cucerî Țara Sfântă alături de Richard Înimă de Leu, urmând ca mai încolo să vă luati pământul înapoi cu ajutorul lui Saladin. Campania cu sarazinii este ceva mai greuță (serios?), dar o puteti juca din prima dacă vă simțiți în stare, nu vă împiedică nimeni. Un prim sfat ar fi să nu vă aşteptați la o lecție de istorie de la RTS-ului lui Neocore sau de la o enciclopedie interactivă de tactică militară medievală, căci nu le veți primi în veci. Până și producătorii recunosc că Lionheart: King's Crusade nu este o cronică amănunțită a celei de-a treia cruciade, ci mai degrabă un scenariu romanțat „ce-ar fi fost dacă”, presărat pe Ierusalim, pe colo cu lupte digerabile (mai ales pe nivelurile mai scăzute de dificultate) și de începătorii - unde prin începători mă refer, desigur, la cei care știu deja că nu e o idee prea bună să trimiți cavaleria ușoară buluc peste sulișăi - într-alte strategiile, un „scenariu” destinat oamenilor nu foarte chităbușari, care iubesc mai mult jocurile decât istoria. Sau care sunt în stare să treacă fără prea mult circ peste licențe poetică. Este mai bine așa, căci dacă s-ar fi ținut de adevărul istoric cu dinți, nu știu cum ar s-ar fi impăcat masacrul din Acre sau ce-au făcut de fapt cruciajii în fiecare zi, cu cenzoriile zilelor noastre. Așadar, am stabilit că una dintre cele două campanii o veți purta sub umbra crucii, a toporistii lui Richard Înțâiul și a celor patru factiuni implicate în Cruciadă, grupări „mafioase” despre care vom discuta ceva mai încolo. „Excursia” alături de Înimă de Leu începe în forță, cu debarcarea (era să zic din Normandia, ce face abuzul

de WW2 din om) în Țara Sfântă și se termină atunci când ți sub cizma de oțel cele 16 teritorii oferite de producători, Dumnezeu și Allah.

## Shadow of the Horned Knight

Spre marea mea bucurie și plăcere, campaniile singure mi-au reamintit de Warhammer: Shadow of the Hornet Rat (sau Dark Omen... sau Mark of Chaos, mamă ce poftă mi s-a făcut). Cei de la Neocore au renunțat la harta strategică și abordarea a la Total War din King Arthur în favoarea unei campanii care încearcă să te apropie de mibile modele pe care, în alte situații, le-ai fi trimis la moarte sigură cu o mare durere în cot. Avem astfel șaisprezece misiuni scriptate întrerupte de o porție sănătoasă, condimentată din belșug cu elemente de RPG, de management al trupejilor în vâna mai sus posibililor strategii Warhammer. Pe scurt, harta strategică este împărțită în 16 teritorii, iar după ce ești mulțumit de alcătuirea mică tale armate, selectezi o provincie înamică și ești aruncat într-o misiune în care nu poți salva (un lucru bun în teorie, dar urât de tot în practică având în vedere tendința jocului de a te arunca în desktop când ți-e asediul mai drag și ploaia de săgeți mai deasă). Unitățile căștigă experiență pe câmpul de luptă, cresc în nivel, le puteți îmbunătăți atributele, capătă noi skill-uri, le puteți echipa cu poțiuni, arme și armuri, le cumpărați capitanii, preoți etc., altfel spus tot tacămul ergeticic

care vă forțează oarecum să vă pese de propriii soldați. Cum nu inotați în bani, pe care îi veți primi doar la înălținirea cu succes a unei misiuni (sau puteți să împrumutați de la venetieni dacă jucați cu creștinii), e absolut vital să nu vă aruncați ca orbeții în luptă (mai ales dacă jucați campania lui Saladin, căci sarazinii săracii sunt și mai strămoșorii cu banii), ci să adoptați un plan solid, care să vă aducă o victorie cu foarte puține pierderi.

Am adus vorba mai sus de patru factiuni care și bagă nasul în mica voastră cruciadă. Ei bine, se stie că armatele cruciate nu au fost chiar cele mai tovărășești, unite și cinstite adunături de oameni cu săbi din istorie, iar această tendință a creștinului de a otrăvi capra

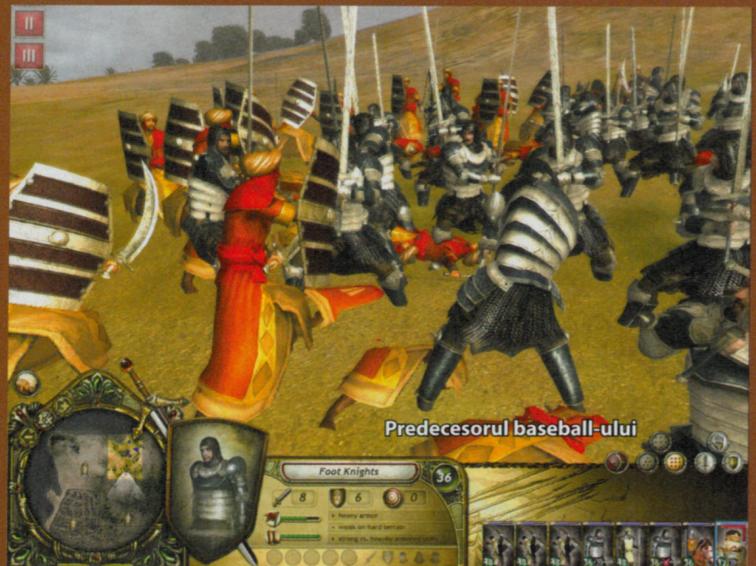


aproapelui se reflectă și în sistemul de factiuni specific doar campaniei lui Richard. Templierii, Sfântul Imperiu Roman (ze Germans, adică al tăutii Barbarossa, regele Franței și Papa) au propriile lor idei despre cum ar trebui să devurgă recucerirea Țării Sfinte. Drept urmare, înainte să luptați pentru fiecare teritoriu, fiecare dintre cei patru băgări va propune un plan de acțiune. Cum nu-i puteți mulțumi pe toți, va trebui să urmați planul unei singure factiuni, care va revârsa asupra voastră diverse favoruri. Bani, eroi, acces la noi unități, lucruri numai bune la casa cruciatului. Supușenia în luptă nu e singurul mod în care puteți câștiga favoarea unei factiuni, mai există și câteva evenimente politice unde veți avea ocazia să vă sprijiniți binefăcătorul. În campania cu sarazinii, oarecum obligați să stea împreună în fața invadatorilor, lucrurile sunt mai simple. Upgrade-urile sunt grupate într-un arbore tehnologic și pot fi cumpărate cu bani grei și multă credință. Ca să nu mai lungesc vorba, partea de management a armatei este absolut delicioasă, destul de complexă încât să vă întări ocupații, dar nu deosebit de stufoasă că să-l alunge pe vreunul mai slab de inger și matematică, și, cel mai important, reușește să creeze o legătură strânsă între voi și trupele vostră. Îmi pare rău că nu se poate edita (sau nu m-am prins eu cum) numeroase squad-urile, dar deja devin prea pretențios...

## În numele patrafirului

M-am luat cu vorba și aproape am uitat că mai există și o parte tactică a preacinstiului RTS cu Richard. Adevărul adevărat e că nu sunt prea multe lucruri de spus. Când un lucheru își face treaba fără a-ți scoate ochii cu realizările sale, tinzi să uiți că și acolo sau să-l treci cu vedereă când e vorba de o mărire de salariu. Așa și motorul tactic din Lionheart. Nu strălușește de inteligență, e clar sub un Total War (dar cum voi nu căutați sau nu ar trebui să căutați un Total War în King's Crusade, e ok), dar e om cinstit, funcționează la parametri normali și completează de minune ce se întâmplă între misiuni. O noată față de King Arthur (construit cu același motor) ar fi introducerea moralului individual





pentru unități. Acum trupele dușmani dău bir cu fugiții când sunt cu moralul la pământ, panica afectează și unitățile apropiate și altfel vă gândiți ofensiva (sau defensiva) și înțind că inamicul se mai și scapă în pantaloni din când în când, nu luptă până la ultimul om. În rest, lucrurile stau cum le știți din King Arthur (și dacă nu le știți, ar trebui să le învățați, altfel pierdeți un joc mișocuț de tot), cu bune și cu rele. Luptele nu sunt deosebit de complexe și, cât timp aveți în minte regulile de bun simț ale războiului medieval și ale jocului cu piatra, hârtia și foarfecele, ar trebui să vă descurcați decent. Prea multe subtilități nu sunt. Terenul influențează capacitatea de luptă a unităților (de exemplu infanteria grea e utilă în câmp deschis, infanteria ușoară pe teren accidentat și păduri, unele unități se pot ascunde în pădure etc.), iar lupta nu e mare filosofie în King's Crusade. Clar, această abordare mai light nu-i va mulțumi pe unii, dar dacă nu sunteți în căutarea simulatorului perfect de măcel medieval și vă dorîți un joc relaxat, cu atmosferă și nițel fantezist, în care niște omuleți în armură ciomâgesc alți omuleți în armură în numele crucii sau al semilunei, atunci nimerit unde trebuie. Parcă nu ar fi stricat, totuși, ca matematica din spatele trupelor să fie puțin mai transparentă (unele stats-uri nu funcționează cum v-ați așteptă și nici nu vi se explică destul de clar care-i treaba cu ele), dar per total jocul mi-a furnizat doza zilnică de istorie romanțată, RTS romanțat, RPG și armuri lucind în soare.



Cu toate acestea, nu totul este verde și frumos ca luna nouă în Țara Sfântă. Până acum două ore, fierbeam de nervi și eram hotărât să dau cu jocul de pământ din cauza unui bug care m-a adus în pragul dispărării. Și, când am reușit să-l ocoleșc (schimbând sistemul de operare, citiți mai jos de ce), o serie de crash-uri (nu foarte frecvente, dar, cuplate cu imposibilitatea de a salva în timpul unei bătălii, deosebit de enervante) m-au binetcuvântat cu prezențele lor diafane. La mai mult de o lună după apariția jocului. Bun, în caz că aveți un sistem cu Windows 7 x64, descărcați întâi demo-ul jocului. De ce spun asta? Pentru că am jucat acasă (unde m-a pus Scraotchi să-mi bag un Windows 7 x64, căci crăpam dacă mă mulțumeam doar cu 3,5 GB RAM) de 20 de ori prima misiune a cruciaților și de fiecare dată jocul mi-a crăpat înainte de finalul ei. Frumos din partea lor că au pus un avertisment pe site-ul oficial, dar mi-aș fi dorit mai degrabă un patch care să-mi rezolve problema. A, încă un sfat, dacă vă hotărâți să dați banii pe el, ocoliți versiunea de Steam. Funny thing, pentru a putea accesa anumite secțiuni ale forumului oficial întreținut de Paradox, sunteți informați că va trebui să în-

registrați key-ul jocului. Versiunea de Steam (care coincide și cu versiunea mea de review) nu-ți arată acel key (deși un reprezentant Paradox se jură pe forumul oficial că a trimis key-urile spre Steam), iar cel primit de la Neocore pentru review nu se potrivește „încuietorii”. În plus, forumul dedicat jocului este de negăsit pe Steam și totă lumea tace. Mare bulbăseală și e păcat pentru că am simțit de la o poștă că, asemeni lui King Arthur, Lionheart e un joc cu suflet. Puțină inginerie și PR în plus m-ar fi făcut să-l recomand din tot sufletul. Așa pot să vă sfătuiesc să așteptați ori un patch, ori o reducere... oricare va veni mai repede. Eu unul cred că o să-mi reinstalez sistemul de operare, să-l pot savura în linie...

cioLAN

**VERDICT LEVEL**

► partea de management a armatei  
► crash-uri

**PE SCURT:**  
Un joc relaxat, cinstit, cu atmosferă și nițel fantezist, în care niște omuleți în armură ciomâgesc alți omuleți în armură în numele crucii sau al semilunei. Gut!

**78**

Gen RTS/RPG Producător Neocore Distribuitor Paradox Interactive Ofertă [www.store.steampowered.com](http://www.store.steampowered.com) ON-LINE [www.lionheartthegame.com](http://www.lionheartthegame.com)

**CERINTE MINIME:**  
Procesor Intel Core 2 Duo 2,8 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerare 3D GeForce 6800

**ALTERNATIVA KING ARTHUR:  
THE ROLEPLAYING WARGAME**  
E cu Arthur. și saxonii. și cam atât



# Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

## Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Ai un produs D-Link?

Înregistrează-l pe [www.mydlink.ro](http://www.mydlink.ro) și poți câștiga premiul lunar!

## Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!

### Creați-vă propriul spațiu digital.

[www.dlink.ro/digitalhome](http://www.dlink.ro/digitalhome)

[www.dlinkforum.ro](http://www.dlinkforum.ro)



**D-Link**  
Building Networks for People



## Go... goșic

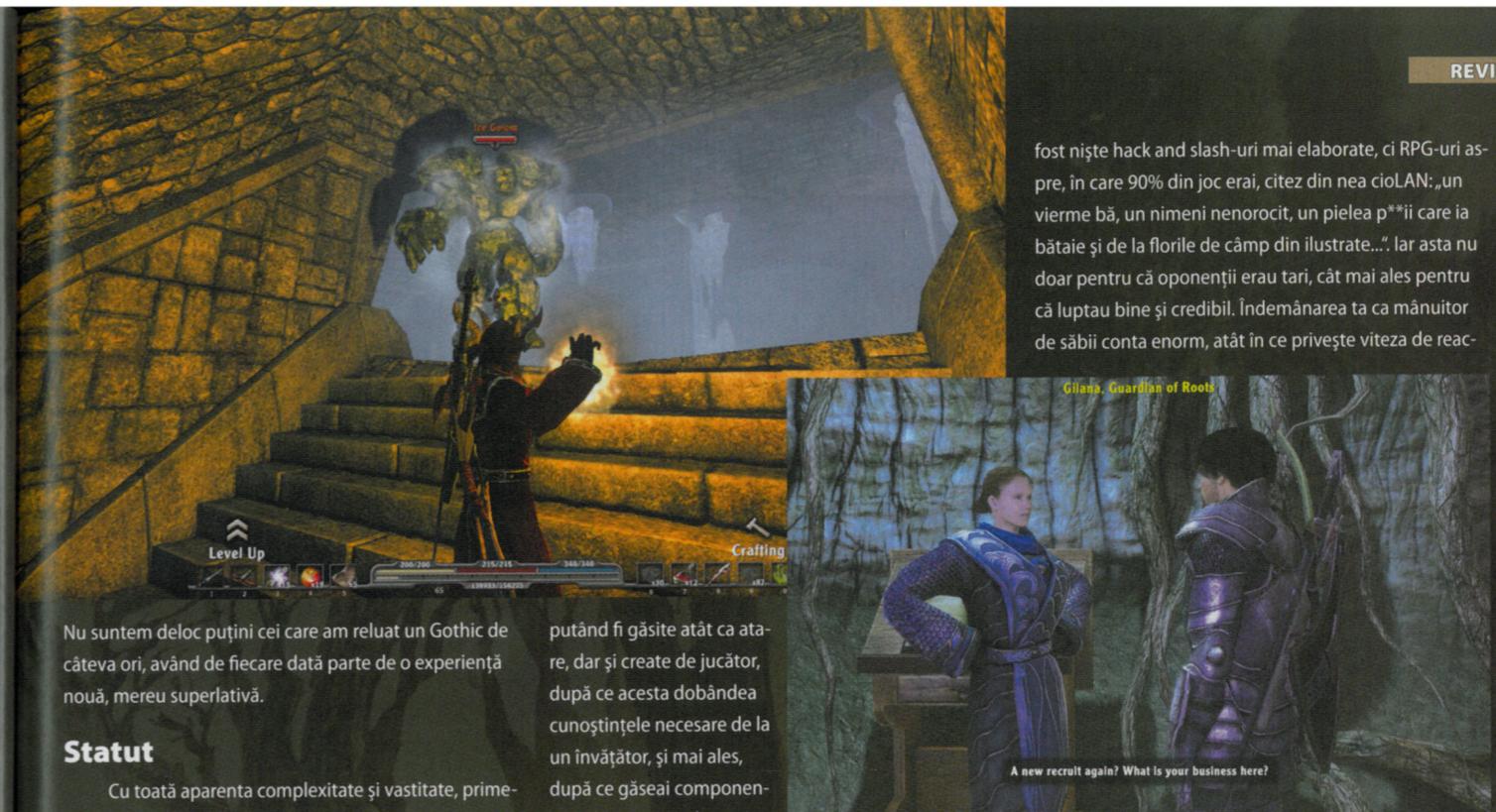
Dacă vă mai aduceți aminte, revista noastră a oferit în trecut versiunile full ale primelor două titluri din seria Gothic. Sper că le-ați jucat, pentru că merită cu vîrf și indesat - sunt, în opinia mea, dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată, care se întâmplă să fie și RPG-uri. A, hopa, tocmai mi-am adus aminte că LEVEL a dat și Gothic 3 (dimpună cu absolut necesarul Community Patch)!... Ooo, păi, atăi avut posibilitatea să vă faceți cultură în ce privește seria Gothic. Probabil că atăi ajuns și la niște concluzii proprii asupra elementelor care îi dău o calitate cu mult peste cea a mediei în domeniul - iar astăi în contextul aparent nefavorabil în care Gothic-urile sunt niște RPG-uri mai degradă spre action, decât spre hardcore clasic de tip Baldur's Gate. Până una alta, însă, vă voi spune părările mele despre elementele care fac din Gothic-urile anterioare niște capodopere - e bine să stabilim astăi înainte de a începe să luăm la purecat Arcania, despre care există zvonul insidios că ar fi un Gothic 4 (sau cel puțin aşa grăiese către lume chiar titlul acestui joc, de pe cutia dânsului...).

În primul rând, este vorba de spațiu în care se desfășoară acțiunea. Aceasta este întotdeauna restricționat în primele două Gothic-uri, eroul căpătând treptat acces către toate zonele din joc, pe măsura parcurgerii pove-

tii și pe baza rezolvării etapelor questei principale. Dar astăi nu înseamnă o limitare deranjantă, pentru că fiecare zonă accesibilă este plină de queste secundare și provocări interesante. Practic, în primele două Gothic-uri suprafața de joc nu este în mod real foarte mare, dar este atât de intelligent, imaginativ și judicious exploataată de designeri, încât oferă percepția subiectivă a unui spațiu mult mai mare, aproape deschis (open ended). O contruiește esențială la această senzație o aduce structura ne-liniară a questei principale și a unora din cele secundare, precum și sistemul de acțiuni și consecințe implementat exemplar. Acesta din urmă, combinat cu povestea convingătoare, acaparatoare și plină de mister, face ca jocul să te implice într-o serie de alegeri decisive pentru cursul ulterior al acțiunii și pentru evoluția personajului tău, bașca questele care-ți devin accesibile anume pentru

calea pe care ai ales-o în lumea din Gothic.

Practic, tocmai astăi este extraordinar realizat în primele Gothic-uri, faptul că mare parte din ceea ce faci este plin de alternative pe bune, care afectează atât gameplay-ul, cât și personajele, inclusiv al tău. Astfel, legendară imersivitate a Gothic-urilor este dată, în bună parte, de felul în care îți alegi prietenii, dar și în care îți faci dușmani, precum și de preferința ta pentru o anumită modalitate de combat - prin magie, melee sau proiectile. De aici a rezultat ceva surprinzător pentru ceea ce poate fi doar un action RPG: o rejucabilitate fenomenală.



Nu suntem deloc puțini cei care am reluat un Gothic de câteva ori, având de fiecare dată parte de o experiență nouă, mereu superlativă.

### Statut

Cu toată aparenta complexitate și vastitate, primele două Gothic-uri aveau un sistem de definire a eroului foarte simplu. Mă refer aici la parametrii specifici Role Play Game-urilor, cum ar fi cei care definesc capacitatea de luptă, aptitudinile pentru diferite feluri de combat, precum și diverse prize și îndemânări ce pot fi treptat dobândite de erou. Acestea puteau evolua cu arme de melee, de proiectile sau magie, căpătând la fiecare creștere în nivel un număr de puncte de învățătură (learning points) pe care le puteau consuma prin lecțiile primite de la antrenorii/profesorii/îndrumătorii întâlniți pe parcursul jocului, și care îți puteau mări aproape orice parametru care îți definea personajul.

De altfel, una din părțile bune ale unei astfel de abordări era aceea că nu existau clase predefinite în Gothic, jucătorul își definea treptat afinitatea către o anumită clasă,

putând fi găsite atât ca atare, dar și create de jucător, după ce acesta dobândează cunoștințele necesare de la un învățător, și mai ales, după ce găseai componente alcătuitoare ale unei poțiuni cu efect permanent. Care componente, evident plante, erau foarte rare, iar căutarea și găsirea lor generau o parte din marile frustrări și bucurii în Gothic.

Dragon Root, Goblin Berry și famosul King's Sorell sunt numele celor mai dorite plante din istoria RPG-ului...

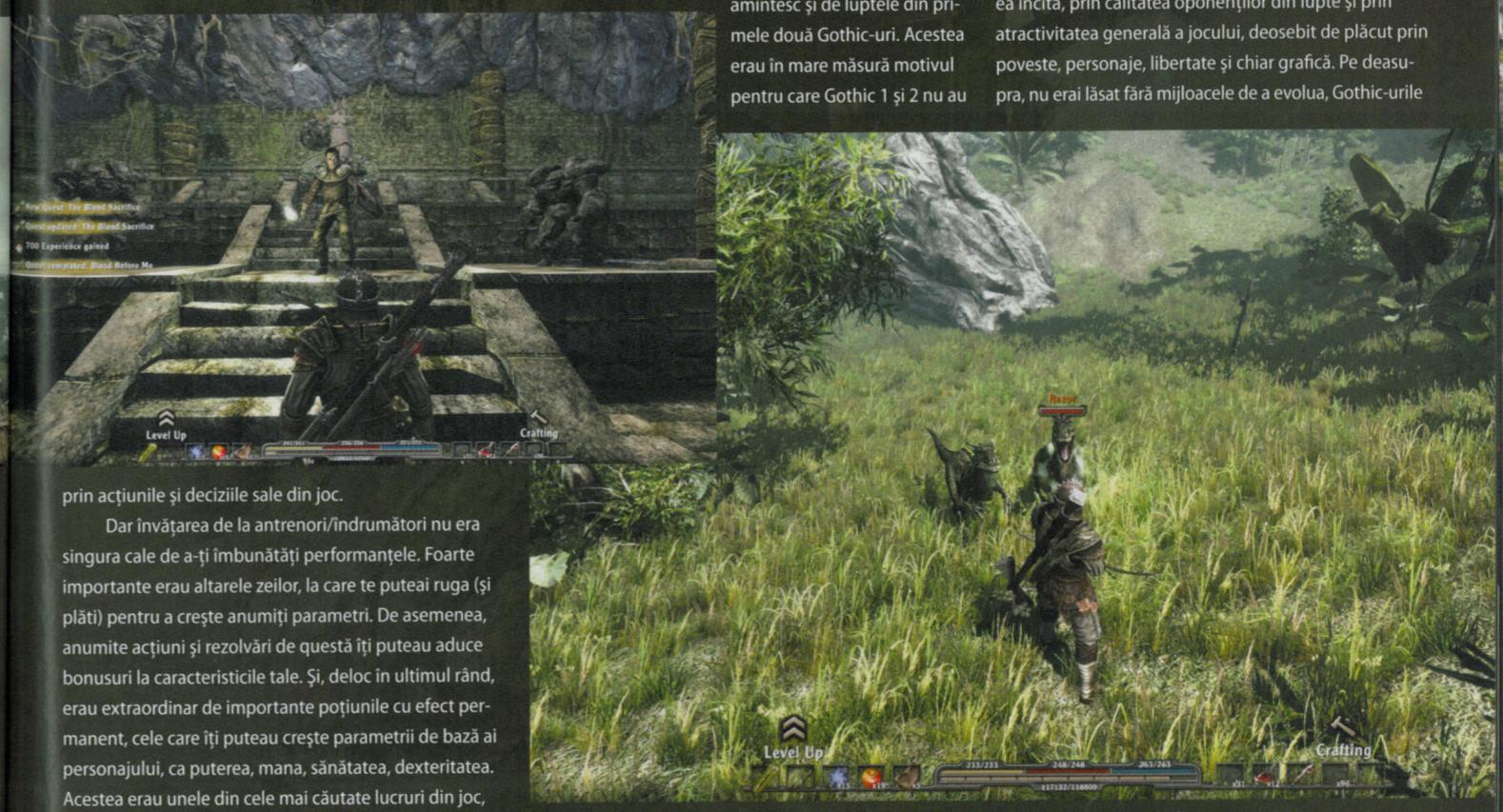
Dar, pe lângă alchimia care îți permitea să creezi poțiuni, mai era și fieraria, făurirea armelor. Nu doar o modalitate de a-ți face, cu cheltuieli minime, cele mai bune arme din joc, dar și o bună posibilitate de a căștișa mulți bani cinstiți, fieraria era la rândul ei o componentă importantă a experienței de joc.

### Bătaie. Se lúa.

Dacă tot am vorbit de arme, cred că e timpul să va amintesc și de luptele din primele două Gothic-uri. Acestea erau în mare măsură motivul pentru care Gothic 1 și 2 nu au

fost niște hack and slash-uri mai elaborate, ci RPG-uri aspre, în care 90% din joc erau, citez din nea ciOLAN: „un vierme bă, un nimeni nenorocit, un pielea p\*\*ii care ia bătaie și de la florile de câmp din ilustrate...”. Iar astăi nu doar pentru că oponenții erau tari, că mai ales pentru că luptau bine și credibil. Îndemânarea ta ca mânuitor de săbii conta enorm, atât în ce privește viteza de reac-

ție a eroului controlat de tine și numărul de lovitur ce puteau fi aplicate într-un interval de timp, căt și felul în care aceste lovitură se legau într-un combo pentru a constitui un atac neîntrerupt, pe parcursul căruia inamicul nu putea iniția o ripostă. Câtă vreme nu creșteai în abilitățile de combat, precum mânuirea săbiei sau a aramelor cu proiectile, erau oponenți de care nu puteai trece. În mod căt se poate de serios, jocul era foarte dificil în prima sa jumătate, anumite zone și artefacte/arme nefind accesibile până nu învățai să lupti mai bine și nu deveneai mai puternic. De altfel, primele două Gothic-uri erau genial (și sadic) echilibrate pentru a-ți face căt mai dificilă avansarea în acesta principală. Dar, și aici accentuez, această dificultate nu era plăcitoare, dimpotrivă, ea incita, prin calitatea oponenților din lupte și prin atraktivitatea generală a jocului, deosebit de plăcut prin poveste, personaje, libertate și chiar grafică. Pe deasupra, nu era lăsat fără mijloace de a evolua, Gothic-urile



prin acțiunile și deciziile sale din joc.

Dar învățarea de la antrenori/îndrumători nu era singura cale de a-ți îmbunătăți performanțele. Foarte importante erau altările zeilor, la care te puteai ruga (și plăti) pentru a crește anumite parametri. De asemenea, anumite acțiuni și rezolvări de questă îți puteau aduce bonusuri la caracteristicile tale. Și, deocamdată, erau extraordinar de importante poțiuni cu efect permanent, cele care îți puteau crește parametrii de bază ai personajului, ca puterea, mana, sănătatea, dexteritatea. Acestea erau unele din cele mai căutate lucruri din joc,

anterioare fiind pline de queste secundare, dintre care deloc puține erau suculente, oferind substanță și varietate universului Gothic.

### G3+CP=Love

Este adevărat, însă, faptul că Gothic 3 a fost la data apariției sale o nereușită. Deși venea cu cel mai complex tablou de statut al personajului, cu o structură de queste ce părea modelată după un front de undă și cu o di-



mensiune cu adevărat uriașă a lumii, ce putea fi liber explorată precum un sandbox veritabil, Gothic 3 era prost optimizat ca performanță, având pe deasupra bug-uri severe și defecte majore de design al luptei, inclusiv în ce privește comportamentul AI-ului. Din acest motiv, experiența de joc, deși impresionantă altfel, era afectată până la punctul în care majoritatea fanilor seriei au considerat inițial că Gothic 3 nu își merită numele. Din fericire, efortul de ani al unui grup de entuziaști a dus la apariția colosalului Community Patch pentru Gothic 3, care, îmbunătățit semnificativ prin variante ulterioare, a făcut din acest joc ceea ce trebuia să fie de la bun început. Astfel, Gothic 3 este o realizare excepțională și unul din cele mai impresionante exemple de forță a creațivității conjugate, a producătorilor și a pasionaților seriei. Gothic 3 cu Community Patch îmbină tot ce este mai bun în concepția primelor două titluri din serie, cu nouătile binevenite la nivel de structură a questei, configu-



rării și evoluției personajului, precum și graficii, păstrând o poveste incitantă, cu uimitoare posibilități de abordare alternativă.

### Risen.Tru.

Se pare, însă, că Gothic 3 a fost un proiect de prea mari dimensiuni pentru aşteptările distribuitorului Jowood și posibilitățile producătorului Piranha Bytes. Aceasta din urmă avea nevoie de mai mult timp pentru a oferi un produs cu adevărat finit, iar Jowood a grăbit excesiv lansarea jocului. De aici a rezultat dezamăgirea manifestată atât de critică, dar mai ales de fanii seriei. Jocul nu a atins vârfuri spectaculoase, iar nemulțumirile manifestate atât de Jowood, cât și de Piranha Bytes, au dus la despărțirea celor două firme. Dar Jowood a rămas cu drepturile asupra numelui seriei Gothic. Astfel încât,

atunci când Piranha Bytes a continuat seria, a trebuit să îi dea un alt nume - Risen. Apărut în urmă cu aproape un an, Risen a fost un veritabil Gothic 4, perfecționând rețeta seriei și aducând ajustările necesare pentru a genera o experiență de joc demnă de numele Piranha Bytes. În primul rând, povestea a fost în așa fel gândită încât aduce o innoire surprizătoare, cu posibilitatea unor foarte interesante continuări. De altfel, story-ul nu pare deloc scos din pălărie doar pentru a împinge mai departe o mașină de făcut bani, ci chiar se integrează natural în fondul epic al vechii serii, pe care îl îmboagăște și diversifică prin dezvoltarea unei noi dimensiuni mitologice - Titanii, vechi oponenți ai Zeilor, vor să ia din nou Pământul în stăpânire.

Ceea ce au reușit Piranha Bytes să aducă, însă, la desăvârșire în Risen este lupta. Atât de bine sunt calculate diferențele de temporizare a mișcărilor de atac și defensiv ale oponenților în raport cu eroul, în funcție de nivelul de pregătire al acestuia în diversele arte ale



combatului, încât lupta devine cu adevărat o experiență în sine, un duel al nervilor și concentrării, în care fiecare punct de învățare investit într-o direcție sau alta are o importanță decisivă asupra experienței de joc. Risen este o provocare, oferind satisfacții obținute cu greu, însă fără nici o umbră de plăcileală sau frustrare. Astfel,



Risen este un action RPG superlativ, așa cum primele două Gothic-uri ne obișnuiescă.

Este adevărat că jocul nu este de mari dimensiuni, iar în multe locuri ai senzația de deja vu, de calchiere a prea multor elemente din Gothic-urile anterioare. Dar, ca exercițiu de start în vederea demarării unui proiect Risen care să dezvolte seria, primul Risen nu a dezamăgit, oferind speranțe celor care credeau că Universul Gothic s-a dus pe apa sămbetei.

### Alba neagră.

Și iată că proprietarul de drept al seriei Gothic reușește să aducă pe piață continuarea oficială a seriei: Arcania Gothic 4. Producătorul, de data asta, este Spellbound, adică nemții care au făcut Desperados.

Arcania se petrece pe o insulă, nu i-am reținut numele, care nu am înțeles clar cui aparține, dar cert este că există o luptă pentru dânsa, iar regele Rhobar al III-lea și-a pierdut mintile și duce un război prin zonă. Pe deasupra există conflicte și animozități locale mai vechi, înțepătrunse cu fire ale unor intrigi religioase/mitologice



destul de greu de pătruns. Cert este un singur fapt, că eroul principal își pierde logodnică gravidă, care este ucisă într-un raid asupra cătunului de reședință, executat de, se pare, oamenii ai lui Rhobar al III-lea. Omul

nostru jură cruntă răzbunare și pornește pe sistemul one-man-army la raderea a tot ce stă între el și regele pe care îl consideră responsabil de uciderea consătenilor nevinovați.

Povestea ar părea simplă, nu? În general, firul epic de bază în Gothic-urile vechi nu era foarte complicat, dar rămânea mereu interesant și surprinzător. În Arcania povestea se transformă treptat, din istoria unui erou fără nume, într-o amestecătură cumplită de fire epice, în care o zeitate proaspătă apărută de nu se știe unde este mixată cu cei trei frați zei pe care îi știm de mult -

Adanos, Innos și Beliar - într-o buligășală mitologică din care eu nu am înțeles nimic tot jocul. Pe deasupra, cucoana misticoidală cu pricina are două reprezentări, una angelică și cealaltă diabolică, fiecare slujită de către o armată de ingeri, respectiv draci. De aici rezultă o polarizare bine-rău atât de hollywoodiană și plăcitoare, încât se duce dracului cu totul exact ceea ce caracterizează primele trei Gothic-uri. Vorbesc aici despre dubiu în față aparentelor - un zeu ce pare bun poate face rău, iar un zeu nașă se dovedește necesar prin binele adus de di-

namică, transformare, transfigurare. Echilibrul există prinț- unul al treilea zeu, Adanos, ce regentă roata ciclurilor existenței, rectificând, uneori violent, tendințele exagerate către Innos sau către Beliar. Până la urmă, într-un context epic și de queste al primelor trei Gothic-uri era impregnat de această permanentă alunecare între-leaptă către neutralitate sau cel puțin către abordarea practică: nu știu dacă ce fac este bine sau rău, dar fac ceea ce am chef și sunt liber să aleg, suportând consecințele acțiilor mele. Nu există o polarizare bine-rău și nimic nu te impinge către o parte sau alta. Astă, până la urmă, înseamnă Role Playing.

### Caricaturi

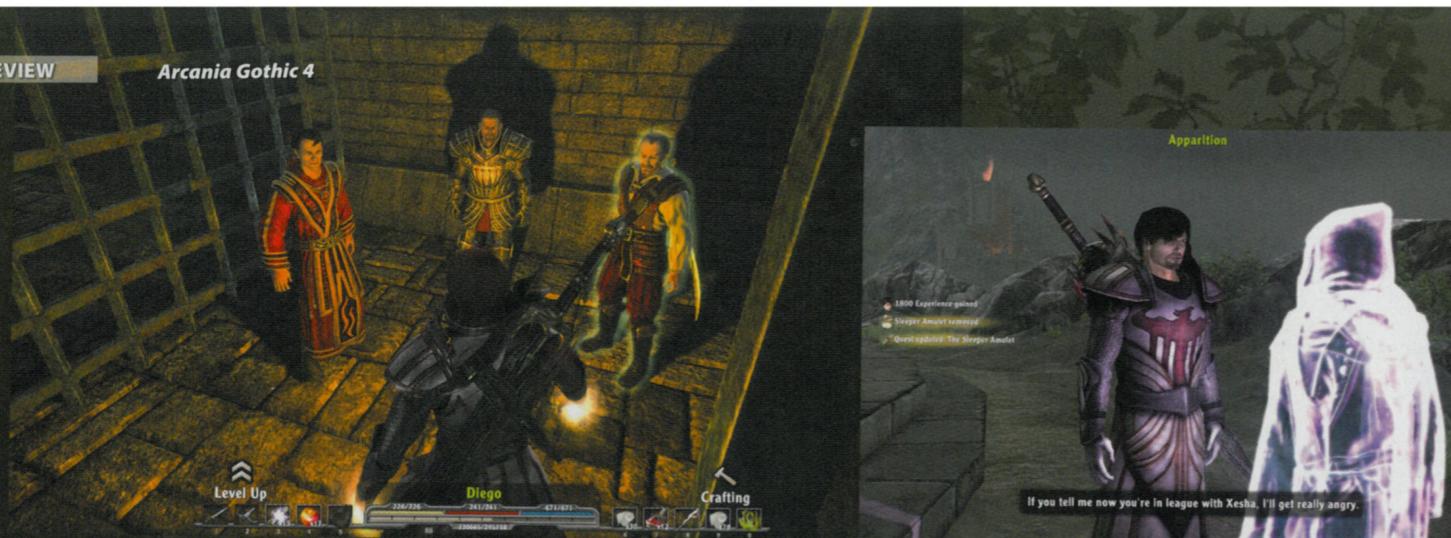
În Arcania însă, polarizarea aceasta, marcată de nouă zeitate ce pare să conducă lumea, se imprimă iritant asupra questelor, povestii și evoluției personajului. Ești, practic, obligat să evoluezi într-o direcție pozitivă, să îi învingi pe cei răi și să te dai de partea celor buni. Acest lucru este atât de evident îngrăditor al libertății și varietății, așa cum erau acestea prezente în Gothic-urile anterioare, încât face din Arcania un filmulet american indigest, cu scenariu moralizator și plăcitos.

Și da, colac peste pupăza lipsei de opțiuni oferite personajului pe parcursul jocului, nu mai există posibilitatea de a adera la o față, ceea ce ar fi implicat abordări radical diferite ale jocului. Acum, singura alegere care îți se oferă este strict legată de armurile disponibile.

În anumite puncte principale ale evoluției questei de bază îți se dă posibilitatea să alegi ce fel de armură vei primi cadou de la potențații locului - una de tank, de arcaș sau de magician. În rest, covârșitoarea majoritate a questelor și dialogurilor nu oferă alternative reale, hotărâtoare, ci te împing linear înainte. Există vagi tentative de a oferi posibilitatea unor alegeri, dar acestea au un impact absolut minor asupra curgerii jocului și dezvoltării personajului, fiind mici variații circumstanțiale pe tema „cum să trecem 5 metri mai în față”. Caricatural, acesta este cuvântul care mi-a venit imediat în minte. Alternativele din Arcania sunt caricaturi ale sistemului de alegeri vast, deschis, inteligent, oferit în Gothic-urile anterioare.

De altfel, inclusiv povestea din joc pare un colaj caricatural de elemente menite să aducă un aer de Gothic neaos, dar să și proiecteze seria spre viitor. Însă lucrurile rămân la stadiul de melanj caricatural, greu inteligibil, insuficient convingător pentru a construi un viitor universal Gothic. Ceea ce este valabil și pentru personajele





clasice ale Gothic-ului ce pot fi regăsite în Arcania - Diego, Lester, Gorn, Milten - ce par doar umbre sterse ale figurilor vîi din trecut. Vocile lor, liniile lor de dialog, chiar fețele, nu au nimic din expresivitatea simplă ce îi contură din câteva tușe. Ei par să fie în Arcania doar pentru că aşa trebuie, jucând fără vlagă în propriul lor rol. Caricaturi.

### Bătai. Se dă.

Dar lupta, măcar lupta, este ceva de capul ei? Aduc confruntările ceva nou, bun, interesant, atractiv? Hm, am răspuns indirect la această întrebare. Am reușit extrem de ușor să ajung la nivelul 22 fără să folosesc absolut nici unul din punctele de skill dobândite prin creștere în nivel. Adică, nu mi-am crescut absolut nici una din îndemnări, fie aceasta legată de melee, de armele cu proiectile sau de magie. Încercă astăzi în primele Gothic-uri... este foarte, foarte greu, chiar dacă nu imposibil - sunt maniaci periculoși pe net care au făcut și demonstrații de acest gen. Dar în Arcania am reușit să trec lejer prin primele 22 de niveluri ale personajului, fără un strop de su-doare, fără un mușchi supratensionat, fără vreo venă umflată la tâmplă. Iar astăzi pe nivelul maxim de dificultate al

leași gesturi repetitive în fața unor inamici tâmpă, previzibili și la rândul lor repetitive. Așa că am băgat magia de foc la maxim și am folosit numai cea mai puternică vrăjă de incinerat, cu care am parcurs cam ultimele 40 de procente din joc pe modul fast forward, aruncând în aer ne-discriminatorul orice mișcă altfel decât îi cântăm eu.

Ce se întâmplă? Arcania este unul din cele mai dezechilibrate titluri pe care le-am jucat vreodată. Este atât de ușor încât nu ai nici o dificultate să-l parcurgi până acumulezi suficiente puncte de skill încât să obții atacuri atât de devastatoare încât nu mai ai, practic, nici un oponent. De aici apare și perfecta mea lipsă de interes pentru toate elementele de gameplay esențiale într-un RPG bine echilibrat - arme, armuri, poțiuni, scroll-uri, plante, chestii, sotoceli. Habar nu am ce are de oferit Arcania în acest sens, pentru că toate aceste lucruri, care fac parte integrantă și indispensabilă din experiența unui joc decent, nu mi-au fost deloc necesare în drumul meu spre ecranul de generic final.

A, și, oricum, nu mai există poțiunile cu efect permanent, alea care erau premile cele mai căutate și mai utile în Gothic-urile anterioare. Pe deasupra, pentru a făuri orice, nu îți trebuie decât rețeta și componente, de

apoii este suficient să intre în ecranul „de manufacțură” și să apeși butonul de „craft” ca să produci rarecurile fabricabile în joc. Nu trebuie să fii nicăieri anume, cum ar fi într-o fierierie, sau la o masă

de alchimist, ori una de creare a runelor. Nope. Nu e nevoie să spun că asta distrugă radical experiența de joc pe care trebuie să o ofere un Gothic.

Dar, până la urmă, am răspuns la întrebarea cu lupata? Partjal, căci mai rămâne să vă spun că de imbecil este AI-ul. Opponenții de orice fel au un comportament extrem de previzibil și liniar, nepuțind nici un fel de probleme. Singura chestie mai aspiră este faptul că de la jumătatea luptei încep să dea pe bandă rulantă cu power attack-uri, care nu pot fi interrupte prin loviturile tale - incredibil de cretină chestie! Ce diferență uriașă între această modalitate stupidă de creare a unei pseudodificultăți și atacurile mobile, rapide, cu ritm înșelător, din primele Gothic-uri!

Dar prostia nu se termină aici. Inamicii au o rază de deplasare maximă, dincolo de care te lasă bătă în mijlocul atacului și se întorc repede la pozițiile lor atribuite de producător pe hartă. Pe lângă faptul că rază cu pricina este mică, pentru a spori artificial dificultatea cei de la Spellbound au făcut ca pe parcursul întoarcerii la poziția inițială opozanții să fie invulnerabili și foarte rapizi. Dai în ei cu săgeți - nimic. Vrei să-i iezi cu sabia - nimic. Repet, de necrezut o asemenea bădăranie în concepția unor inamici...

Pe de altă parte, știind că una din tehniciile de bază în Gothic-uri este să atragi inamicul, după care să te urci pe o stâncă/hambar/casă/turn și să dai de acolo din greu cu săgeți în el, ce au făcut producătorii? Dușmanul, chiar dacă este un animal prost, precum gândacul de câmp gigant, se prinde că și pe nasoale și fugă imediat din rază de acțiune a săgețiilor tale, când tu te află într-o poziție în care nu te poate ajunge. Înțeleg un asemenea



comportament la ființele inteligente, precum opozanții înzestrăți cu rațiuine, dar la majoritatea animalelor/monștrilor, chestia asta este cusută cu un odgon făcut din țăță albă, foarte albă.

Și, tot ca un semn al reducerii spre zero a alternativelor oferite jucătorului, este și faptul că nu mai poți atrage opozanții către zonele locuite de pe hartă, în aşa fel încât localnicii să se sesizeze și să-i atace, ajutându-te. Nope, acum, chiar dacă vîi cu goblinii în poarta castelului, gărzile vor ignora suveran creatura deloc binevenită care le calcă pragul - chestiunea deratizării te

privește strict pe tine, erou!

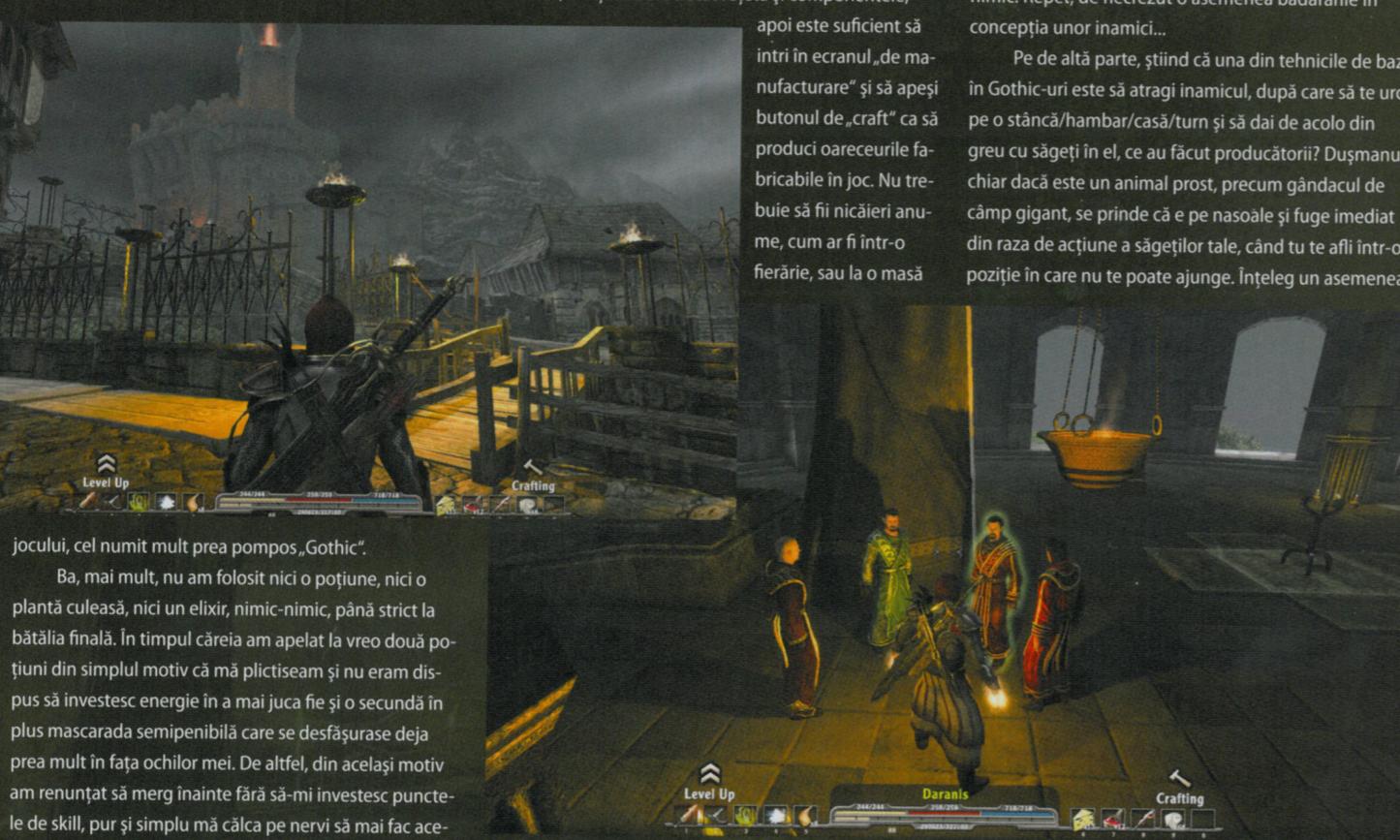
iem materialul disponibil ca să avem impresia că vom satisface clientul? Cu o poveste trăsă de păr care se străduiește să ofere un motiv greu convingător pentru a te deplasa pe hartă, cu un cumplit dezechilibru al resurselor, skill-urilor și dificultăților de orice fel, cu o școală principală liniară ca jetul auriu al boului și cu opozanții care te ucid de plăcă, Arcania este o prostitută Frankenstein pe care peștele Jowood a vrut-o cumpărată de toti. Blondă-n cap și violent de brunetă de la brâu în jos, grasă de-o bucată și sil-

fidă de celalătă, înaltă de femur și mignonă de-un genunchi, cu un ochi albastru și celălalt la ceafă, canotoare de spate, șahistă de solduri, dar având drept singură calitate dorință desperată de a se vinde oricui, Arcania este un exemplu de indecizie proastească a unei mașinării de marketing al cărei defect principal nu constă în faptul că e o mașină de marketing, ci că este o mașină de marketing incompetență.

Iar dacă, după o asemenea incredibilă ratare, care

face din Arcania nu doar un titlu nedemn de a continua seria Gothic, ci chiar un joc foarte prost, Jowood nu va face pași hotărâți spre faliment, înseamnă, într-adevăr, că Lumea s-a întors cu susul în jos și că sfârșitul vremurilor este aproape. Dar astăzi nu ar fi decât „business as usual”, pe spatele mulțimilor cretinizaților care belesc ochii la ecran și apăsă repetitiv singurul „boton” devenit necesar pentru a da filmul jocului înainte. Sper că nu este cazul vostru.

Marius Ghinea



jocului, cel numit mult prea pompos „Gothic”.

Ba, mai mult, nu am folosit nici o poțiune, nici o plantă culeasă, nici un elixir, nimic-nimic, până strict la bătălia finală. În timpul căreia am apelat la vreo două poțiuni din simplul motiv că mă plăcuseam și nu eram dispus să investesc energie în a mai juca fie și o secundă în plus mascara semipenibilă care se desfășurase deja prea mult în fața ochilor mei. De altfel, din același motiv am renunțat să merg înainte fără să-mi investesc punctele de skill, pur și simplu mă călcă pe nervi să mai fac ace-

**VERDICT LEVEL**

► grafica  
► restul

#### PE SCURT:

Fără a mai avea nici una din caracteristicile seriei Gothic, Arcania NU face parte din această decât cu numele. Jocul este de personalizat, nu are vână și nici idee, find slab chiar și dacă îți lăua ca fiind de sine stător. Din păcate, nu cred că va fi urmat de un Gothic New Vegas, asa că de la Jowood nu mai aștept nimic sub numele care l-a consacrat pe eroul necunoscut. Bye-bye, Kardas!

Gen Action RPG Producător Spellbound Entertainment Distribuitor Jowood Oferta TNT Games, Tel. 021.330.17.19 ON-LINE www.arcania-game.com

**CERINTE MINIME:**  
Procesor Intel Core 2 Duo 2.8 GHz Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D GeForce 8800GTX

#### ALTERNATIVA RISEN

Piranha Bytes au făcut primele trei Gothic-uri. Geniale. Apoi, Piranha Bytes a făcut Risen. Gothic 4 este Risen. Am zis.

**6.3**

# Cities XL 2011

**U**nul dintre lucrările care au făcut ca Cities XL 2009 să lasă în față a fost faptul că a fost gândit ca un joc online și nu ca un single player. Din păcate, producătorii au picat într-un moment prost economic și, pe lângă asta, conceptul lor de design nu a fost foarte solid. Așa că, la scurtă vreme după lansare, au închis serverele pentru că era clar că lumea nu plătea să joace. Trebuia să plătești o taxă lunară, care era destul de mare, pentru care jocul pur și simplu nu oferea suficiente lucruri.

## Vechi...

Din cauză că Cities XL 2009 a fost gândit pe alte principii, a urmat un patch masiv care a scos complet multiplayer-ul, lăsând un joc care avea căt de căt sens să devină complet dezechilibrat. Niciodată nu am înțeles de

Probabil din cauză că întreg Cities XL 2009 fost gândit pentru online și varianta de single player patchuită nu avea niciun sens, producătorii s-au simțit oarecum datori să ofere un nou joc care să aibă o formă gândită pentru single player. Pentru a face asta, au plecat de la ideea (greșită zic eu) că eu sau tu sau el o să se joace mii de ore și o să creeze multe orașe care se vor conecta între ele. Ca urmare, vei crea un sistem echilibrat la nivel planetar, cu resurse importate și exportate etc. Ei bine, nu cred că e o idee aşa de bună de la care să pleci.

Pentru cei care nu au jucat Cities XL 2009, e bine de știut că niciun oraș nu are disponibile în cantitate egală și suficientă toate resursele (apă, petrol, turism și terenuri agricole). De aceea era necesar pentru a-ți dezvolta orașul peste un anumit nivel să faci rost de aceste resurse de la alții. Online, le făceai rost de la jucătorii care aveau acele resurse în exces. Există un sistem de token-uri care le permite jucătorilor să constituie rute comerciale cu alți jucători. Sistemul era funcțional și-ți permitea să creezi orașe într-adevăr auto-susținute. Offline, nu era cazul pentru că ți

... și noi

Recunosc că nu am jucat sute de ore Cities XL 2011 pentru a vedea dacă e uman posibil pentru cineva să facă atât de multe lucruri, deoarece nu a avut sens să o fac. La un moment dat, plăcilea a devenit atât de mare, sentimentul de lipsă de scop și de deja-vu atât de intens încât am înțeles că e imposibil ca jocul acesta să ofere mai târziu vreo revelație. A fost suficient că am ajuns să creez un oraș decent, auto-susținut din producția locală și gata. Din păcate, paradoxal, cu cât un oraș devine mai mare în acest joc, cu atât e mai greu de susținut. Evident, acest lucru se întâmplă în primul rând din cauză că cetățenii săi au nevoie de mai multe resurse, de mai puțină poluare, de modalități de petrecere a timpului liber etc. Cu alte cuvinte, devin mai pretențioși. De aceea și din cauză că orașul pe care îl ai este situat într-o



O lume pestriță...

zonă care e special făcută să fie dezechilibrată ca resurse, e nevoie să începi un oraș nou în altă parte. Ceea ce e rău, pentru că, vedeți voi, mie îmi place orașul meu.

Lucrurile aduse de Cities XL 2011 în plus față de predecesor, în afara faptului că s-a încercat adaptarea multiplayer-ului la single player (ceea ce nu prea e posibil de obicei, dar cui îi pasă...), modificările și adăugirile sunt minore. În primul rând, engine-ul grafic este mai frumos, cu texturi cu rezoluție mai mare și alte lucruri, dar cere resurse cam la fel ca predecesorul său, ceea ce înseamnă optimizare. În al doilea rând, s-a implementat un sistem destul de rudimentar de transport în comun, care merge sau nu merge. Nivelul de feedback pe care îl oferă este destul de slab și nu-ți spune exact dacă ceea ce ai făcut e bine sau nu. Poți vedea asta atunci când dispăr eroarea roșie din zonele cu locuri de muncă, semn că afacerea ar suferi din cauza incapacității angajaților de a ajunge la muncă. Măcar prin faptul că poți crea rute pentru autobuz și metrou se mai eliberează din trafic pe străzi, al cărui management este deja des-

tul de complicat, chiar dacă îți se oferă opțiuni în plus acum (poți elibera intersecțiile cu semafoare creând retele suspendate).

În al treilea rând, au apărut o grămadă de opțiuni de construcție care-ți permit stilizarea orașului, cu clădiri în diferite stiluri. În rest, nimic deosebit, poate un algoritm ceva mai

intelligent de management al resurselor, care din păcate tot nu ridică greutatea de pe umerii jucătorului, de a da Delete la fiecare afacere care a dat faliment.

În concluzie, avem de-a face cu același joc, dar optimizat pentru single player. Niciunul dintre lucrurile în

plus nu-l fac suficient de solid pentru a-și justifica prețul. Nici măcar jumătatea de preț pentru cei care au deja Cities XL 2009 (producătorii le oferă acestora jocul la jumătate de preț).

Sebastian Bularca



Un nou oraș?

ce nu au aplicat un sistem mai modern, cel al microtranzacțiilor. Eu zic că până la urmă ar fi reușit să facă acel pas înainte de care aveau nevoie ca să continue pe acea linie. Era o idee bună, care ar fi prins valoare în timp.

Când am auzit prima dată de Cities XL 2011, mi s-a părut un fel de glumă, pentru că știam că primul joc a dat chici. Nu am înțeles exact care e ideea din spatele jocului, ce anume au găsit suficient de revoluționar încât să merită o nouă investiție. Sincer, am sperat că au reușit să facă un engine online, ca în Spore măcar, să poată download-a orașele celorlalți. Sau mă găndeam că poate au introdus microtranzacții ori altă idee și mai bună... Din păcate și spre perplexitatea mea după instalare, jocul nu are nici urmă de componentă online.



Au pe bune, există niște limite...

**VERDICT LEVEL**

+

- engine grafic
- lipsit de focus
- multiplayer de unul singur
- expanson, nu joc nou

**PE SCURT:**  
CitiesXL 2011 este ultima vizină a celor de la Monte Cristo asupra modului în care un oraș ar trebui să funcționeze. Este un city builder de calitate destul de bună, dar nu foarte diferit de predecesorul său.

Gen City Builder Producător Monte Cristo Distribuitor Focus Home Interactive Oferta store steampowered.com ON-LINE www2.citiesxl.com

**CERINTE MINIME:**  
Procesor 2,5 GHz Memorie 1,5 GB Accelerare 3D 512 MB VRAM

**ALTERNATIVA CITY LIFE**  
Ca și la predecesorul său, singura alternativă viabilă este de fapt City Life, care îl are ca producător împreună cu Monte Cristo și care e un joc cu un concept solid și bine determinat. Are focus, are idei bune și e fun. Sună aproape sigur că pe un pasionațul de jocuri îl va înțelege în față monitorului o perioadă decentă de timp.

7.2



## Forța eternă

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED™

Dacă Darth Vader ar fi român, oare i-ar scârțai costumul când merge? Oare sistemul de filtrare a aerului din cască ar da rateuri și ar fi tot timpul în pragul asfixierii? Oare sabia lui ar funcționa ca neoanele din spitalele noastre muribunde și l-ar lăsa baltă când îi sare Luke la gât cu una Made in China? Sunt curios dacă doar Forță, cu f mare, l-ar ține în viață dacă s-ar face un scurt datorat instalației electrice vechi undeva în interiorul costumului. Cât de bine s-ar descurca Vader dacă împăratul ar decide brusc și irevocabil că cloanelor trebuie să le tăie sporul de pericolozitate și să le micșoreze pensile? Oare ar pînă la palatul împreună cu dronele cărora li s-a tăiat răja de vaselină și dreptul la revizia anuală? Imaginați-vă un storm trooper cu o pancartă în mână, scandând lozinci de genul: „Afară! Afără cu nebunul din galaxie!”, „Demisia! Demisia!” sau „Vader, cu naveta ta! Trăiește toată divizia mea!” și cu o cruce mare în spinare pe care scrie: „Aici zace Palpatine/N-a făcut la lume bine!”. Oare ei la ce comisie internațional extraterestră de la Bruxelles ar putea să se ducă cu jalba în protopă să se plângă de fărădelegile pe care le fac guvernantii imperialiști?

[www.level.ro](http://www.level.ro)


### Clona buclucașă

Dar hai să trecem peste posibila criză din universul Star Wars, care oricum ar fi trebuit să apară după cîțiva ani, când clonele ar fi început să imbătrânească, iar imperiul ar fi rămas fără soldați. Să ajungem la prietenul nostru Starkiller, pe care l-am cunoscut îndeaproape în primul Force Unleashed. Dupa cum probabil țineți minte, Starkiller este învățăcelul secret al lui Vader, menit să răstoarne ordinea galaxiei și să înroabească universul cu ajutorul forței intunecate. Dar ca întotdeauna, a apărut o pitică care și-a băgat coada și a stricat planul milenar într-o secundă, cu o unduire de șolduri și o fluturare de gene. Starkiller a schimbat tabăra și a încercat să-i rupă fâșul lui Vader. Fără succes, căci unul este Vader.

Partea a doua a povestii începe cu imaginea unui Starkiller înțemnit și cutremurat de posibilitatea de a fi o clonă a personajului original. Vader, căci din nou este cel mai tare din parcarea părții întunecate, îl tot amenință cu dezvăluiri ce ar putea să-i răstoarne întregul set de valori. Numai că nu știa că pe Starkiller și pe contele de Monte Cristo nicio inchisoare nu îi poate ține înțemnița pentru prea multă vreme. Mai ales dacă sunt închiși fără motiv. Astfel că Starkiller face aripă.

Primul joc al seriei nu se definea printr-o poveste extraordinară. Nici pe departe. Iar cum cei de la Lucas sunt consecvenți, au făcut pe dracu-n patru să nu ne impresioneze nici de data aceasta. Dintre toate caracteristicile jocului, la capitolul poveste stă cel mai prost. Nu contează că apare și Yoda la un moment dat. Apare de geaba. Una peste alta, Starkiller evadăză, crede că este o clonă, speră că nu este o clonă, află că Juno este în viață, dar în mâinile de plastic ale lui Vader, și face tot ce poate pentru a o salva, inclusiv își baștă picioarele în rebeliunea lui pește. Cam asta e tot.

### Spectacol de lumini

Cu adevărat impresionantă este realizarea jocului. Este unul dintre jocurile de anul acesta cel mai bine luate grafic și îți arată acest lucru din primele momente. Nu puteam să nu mă minunez la fiecare minut de me-

diul înconjurator. Detaliile arhitecturale desăvârșite ale unui gigantic oraș susținut de mătase și pe post de țintă fixă minute întregi. Dar Lucas știe deja ce vrea lumea și are o armată întreagă de designeri gata să-ti ia ochii în orice minut cu zone proaspete și impresionante.

Pentru că jocul nu te ține mai mult de patru ore de foc continuu de la început până la sfârșit, au

trebuit să comaseze foarte multă acțiune în foarte puțin timp. De aceea, nu mai aștepți ca nebunul pentru a obține forțe noi. Unul dintre punctele forte ale jocurilor de acest gen este perioada de acomodare cu fiecare dintre abilitățile tale, iar apoi introducerea în ecuație a uneia noi. Acum nu mai este cazul, cea mai mare parte a skill-urilor le ai de la început, deși nu la capacitate maximă. Într-un fel este logic, deoarece personajul continuă cumva povestea ce a început în prima parte a seriei. Tot ce face acum este să le îmbunătățească și să găsească noi moduri de a le folosi pentru o putere distructivă că mai mare. Oricum, totul funcționează pe principiul ce luminează mai tare face mai mult damage. Așa că fecare upgrade al forțelor controlate de Starkiller aduce și un plus de lucru. Expresia deja consacrată în review-urile noastre, „Lumină!”, își potrivește perfect jocului de față.

Din nefericire, pe lângă povestea destul de searbă-dă a jocului, nici acțiunea furibundă nu ne ține prea mult în fața monitoarelor. Este mult, mult prea scurt. Nu înțeleg tendința stupidă a jocurilor din ultima vreme de a avea campanii care nu durează mai mult de cinci ore. Mai ales că un titlu ca Star Wars, cunoscut ca o adevărată epopee, poate oferi un substrat și un mediu propice unei acțiuni cu adevărat epice. Oare să fie din cauză că se apropie cu pași repezi MMO-ul Star Wars și se păstrează tot ce e mai bun pentru el? Sper să nu și cred că nu, căci din ce am văzut până acum, chiar și MMO-ul o să fie un jeg.

Koniec

## VERDICT LEVEL

- realizare grafică impecabilă
- e cu Vader
- poveste sucky sucky faiv dollah
- scurt

### PE SCURT:

Ceva ce ar fi putut să fie extraordinar, atât prin realizare, cât și prin poveste și anvergură, a datat lamentabil, rezumându-se la a fi un titlu de duzină. Deși nu aveam mari așteptări, am fost dezamăgit profund. Unde este Star Wars-ul de altă dată?

7

Gen Action Producător Aspyr Media Distribuitor LucasArts Ofertant GameShop.ro ON-LINE enslaved.uk.namcobandaigames.eu

**CERINTE MINIME:**  
Procesor Core 2 Duo 2.4 GHz Memorie 2 GB RAM Accelerator 3D 256 MB

### ALTERNATIVA GOD OF WAR 3

Pe același principiu de omor fără discriminare, mai bine te joci God of War 3. Mai spectaculos, are și un pic de poveste și nu te lasă cu ochii în soare după cîteva ore de joc.



# GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

Mic, da' rău



Remember God of War?



**N**u știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la PSP-ul personal, care stă de câteva luni și strâng praf în husă, parcă-mi plângé inima-n mine. Adevărul crud este că jocurile bune dedicate sistemului portabil de la Sony au incetat să mai apară de ceva vreme, zvonurile ivite pe internet (PSP Phone, PSP2), precum și decizia gigantului japonez de a sista distribuția development kit-urilor pentru această consola indicând faptul că micuțul PSP își trăiește ultimele luni de viață.

În aceste condiții, nu mi-a fost bucuria când God of War: Ghost of Sparta a sosit în sfârșit la teste. În primul rând, jocul probabil că reprezintă una dintre ultimele ocazii de a scoate PSP-urile de la naftalină, Sony oferind astfel proprietiei console un soi de retragere enfanfare. În al doilea rând, Ghost of Sparta promisișe să ofere în sfârșit răspunsurile pe care toți fanii God of War le așteptau încă de la terminarea primului titlu al seriei. Vom reveni imediat la acest subiect. În al treilea rând, că să-l citez pe un bun amic... „It's #@\$!# God of War!“.

Și totuși, în această primăvară am avut deja de-a face și cu God of War III, ultima parte a trilogiei inițiale, care ar fi trebuit să facă ordine definitiv în problemele „de familie“ ale războinicului spartan Kratos. Și, în mare parte, evoluția evenimentelor din joc a fost cea așteptată de mai toată lumea. Totuși, personal, am simțit că ultimei aventuri a lui Kratos i-a lipsit acel aer de mister, acel feeling care a făcut primele două titluri ale seriei deosebite. Parcă totul a fost mult prea previzibil, prea mură-n gură. Mai mult, fratele personajului principal (apărut într-un film bonus, deblocat la terminarea primului God of War) rămânea în continuare un mister total.

Ghost of Sparta vine să corecteze chiar această problemă, obiectivul lui Kratos fiind găsirea fratelui său de mult dispărut, Deimos. Acțiunea are loc între primele două jocuri din serie și, inevitabil, apar și unele nepotriviri cu storyline-ul inițial. Astfel, deși la sfârșitul primului God



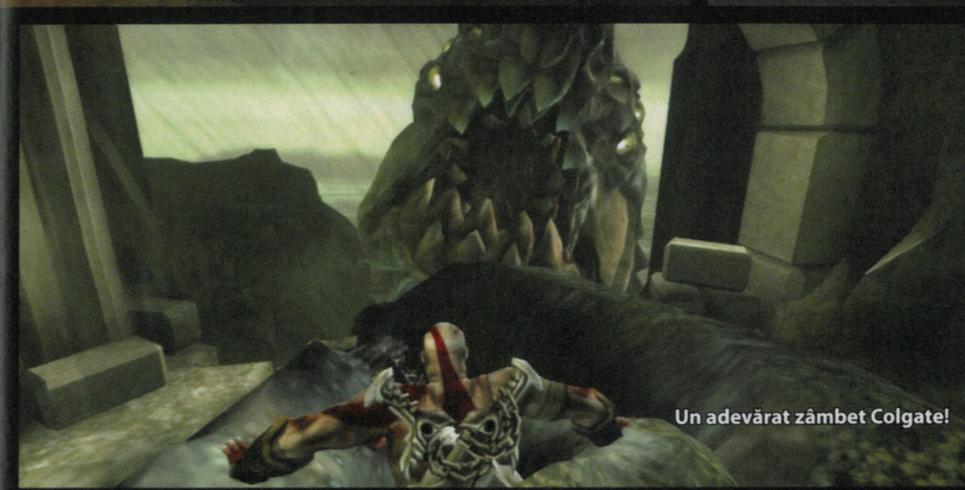
It's the... one-eyed monster!



Cu mânuțele-astea două...



Incoming air strike!



Un adevărat zâmbet Colgate!

of War Kratos este numit noul Zeus al Războiului, în Ghost of Sparta încă nu se bucură de toate avantajele aduse de această poziție. La fel ca în toate titlurile precedente, Kratos va trebui să dobândească din nou alte puteri magice și alte arme, în ciuda titulaturii sale de zeu olimpiu. Producătorii încearcă să justifice acest curs al evenimentelor spre sfârșitul povești, însă nu reușesc pe de-a-ntregul. Trecând însă peste aceste stângăci, Ghost of Sparta reușește să ofere acel feeling caracteristic seriilor vechi, acea atmosferă misterioasă și tensionată, inexistentă în God of War III.

În rest, totul a devenit deja rutină pentru spartanul de serviciu. Kratos va trece iarăși prin foc și sabie pe absolut oricine î se va impotrivi. De data aceasta însă, la propriu. Destul de aproape de începutul jocului, obișnuitele Blades of Athena primesc un upgrade important, eficacitatea acestora putând fi augmentată cu ajutorul focului. Pe lângă apariția unei noi băruțe roșii, ce arată căt timp poate fi folosit focul (și care înlocuiește stamina bar-ului din God of War III), un alt efect al acestui upgrade este posibilitatea de a distrugere armura anumitor inimici. Acești opONENTI nu pot fi răniți cu nicio altă armă,

Pe de altă parte, durata de joc s-a apropiat serios



de cea din titlurile trilogiei originale. Dacă Chains of Olympus (precedenta apariție a lui Kratos pe PSP) putea fi dus la bun sfârșit în doar câteva ore, Ghost of Sparta necesită în jur de opt ore pentru a fi terminat pe dificultate medie. În plus, pe lângă povestea principală și ne-lipsitele Challenges of The Gods, a fost introdus și un mod de joc numit Combat Arena, în care jucătorul poate să își aleagă singur tipurile de monștri ce-l vor înfrunta pe Kratos. Mai mult, există și o zonă numită Temple of Zeus, unde, pe baza punctelor de experiență acumulate în timpul jocului, pot fi deblocate o serie de filmulete sau artwork-uri secrete.

Chains of Olympus a demonstrat deja că schema de control din titlurile God of War funcționează fără nicio problemă și pe PSP, iar acest lucru rămâne valabil și în Ghost of Sparta. Totuși, parcă în noul joc comenzi sunt preluate un pic întârziat, existând scăderi de frame-rate evidente. Este un pic deranjant pentru cei care s-au obișnuit cu fluiditatea din God of War Collection sau God of War III, însă nimic cu adevărat grav.

Totuși, Ghost of Sparta compensează aceste inconveniente prin aspectul său grafic, de departe cel mai reușit dintr-un astfel de joc. Cei de la Ready at Dawn s-au autodepășit, implementând în acest titlu tot felul de efecte grafice precum full-screen bloom sau depth-of-field, întâlnite mai degrabă în aparițiile recente de PC sau console HD decât într-un „simplu“ joc portabil.

Per total, God of War: Ghost of Sparta este un demn urmaș al seriei, reușind chiar să-și depășească predecesorii la anumite capitulo. Din păcate, și-a făcut apariția pe o platformă care trage să moară, achiziția unui PSP doar pentru a juca acest titlu nefiind justificată în acest moment. Mai bine așteptați un eventual PSP2, în cazul în care Sony se va hotărî cu această ocazie să implementeze și un sistem decent de compatibilitate cu versiunile precedente...

■ Cosmin Aionăță

## VERDICT LEVEL

- povestea reușește în sfârșit să dezlege anumite mistere
- durata de joc aprebiabilă
- grafica impresionantă, având în vedere limitările PSP-ului
- anumite inadvertențe în cadrul firului epic
- nu la fel de „măret“ precum GoW2 sau 3
- scăderi vizibile de frame-rate

### PE SCURT:

Dacă dătineți un PSP și vă place seria God of War, nu aveți nicio scuză să nu încercați această nouă aventură a lui Kratos. Ghost of Sparta face toți banii.

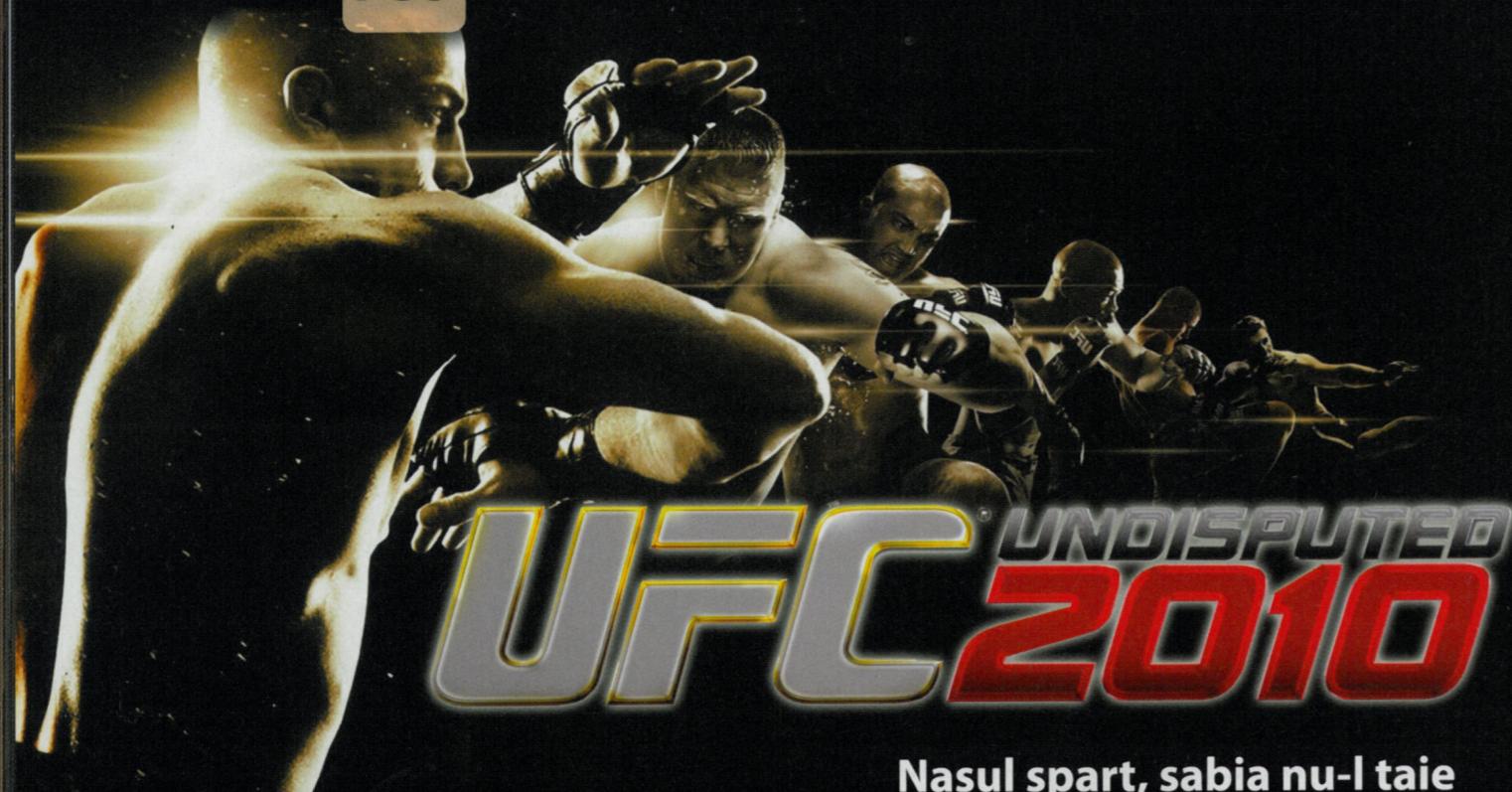
8.6

Gen Action/Adventure Producător Ready at Dawn Studios Distribuitor SCEA Computer Entertainment Europe Ofertant Partenerii SCEA în România ON-LINE www.spartansstandoff.com

### CERINȚE MINIME:

Presupune că deblochează 50% din jocul înainte de a putea juca în mod normal. Creația și modul de joc sunt destul de complexe.

ALTERNATIVA METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER



# UFC UNDISPUTED 2010

Nasul spart, sabia nu-l taie

**V**iolența ne ține în viață de când lumea și pământul. Violența primară se rezumă doar la a da cu parul. Dai până când cel în care dai nu se mai ridică. Și îi pământul, nevasta, sursa de apă sau cei trei lei din buzunar pentru o votcă mică. Violența zilelor noastre este mai elevată. Nu mai vine să dea cu parul, vine și îți ia ce are nevoie cu zâmbetul pe buze și, ce este mai caraghios, îi dai și tu cu zâmbetul pe buze. Dar parcă tot mai ai un pic de poftă de violență carnală. De violență carnală și sex. Aș că, pentru plăcerea maselor, au apărut sporturile cu bătaie. După ce boxul și-a pierdut din farmec pentru că se dezvoltă pe o direcție unică, iar karate-ul și judoul erau prea puțin spectaculoase și mai ales nu implicaau sânge, s-a trecut la MMA și UFC. Mixed Martial Arts și Ultimate Fighting Championship au băgat în ring luptători care nu sunt restricționați la

cați pe viață în urma unei lovitură sau când, după o rundă de bătaie de 15 minute, ambii luptători erau atât de obosiți și tumefiați încât niciunul nu mai putea sta în picioare. Aș că s-au introdus și aici runde și nu mai ai voie să lovești în anumite locuri. Dar oricum este mult mai spectaculos, mai visceral și mai aproape de ce se întâmplă pe vremuri în luptele cu mâinile goale.

Cum un asemenea rezervor de bani trebuia să fie exploarat și de industria jocurilor, au apărut și jocuri dedicate acestui sport. THQ a fost primul care a sărit în ring și a scos seria UFC, din care face parte și jocul de față. Electronic Arts, liderul de necontestat al simulațiilor sportive de aproape orice fel, a lansat un joc numit MMA. Dana White, președintele UFC, le-a sărit repede la gât și a spus că cei de la EA sunt niște nesimțiti. EA i-a dat peste nas la inițiativa sa de a colabora cu ei pentru

dezvoltarea primului joc UFC, determinându-l astfel să aleagă parteneriatul cu THQ. După succesul lui UFC 2009, EA a văzut că ies mulți bani din

exploatarea jocului și pe calculator, a mușcat repede din plăcinta financiară reprezentată de UFC și a lansat un MMA ce se pare că nu avea niciun drept să fie pe piață. După o serie de certuri măsoare, până la urmă White și EA au ajuns la o înțelegere care mai mult ca sigur că implică sume MARI de bani.

Dar haideți să vedem ce știe jocul și să lăsăm problema banilor pentru chiaburi.

## Frate, frate, dar Octagonul e pe bani

După ce anul trecut ne-am delectat cu primul joc al seriei, a venit momentul să ne facem adversarul să arunce prosopul în ring în UFC Undisputed 2010. Vă spun de la început că jocul este nemaipomenit de fain. Nu mă așteptam la o asemenea anvergură și complexitate, care implicit vin și cu problema unei curbe de invățare foarte grele.

Este de departe cel mai greu, dar și cel mai fain joc cu bătaie pe care am avut ocazia să pun mâna până acum. Poate doar momentele de acum o mie de ani



We think you're ready. How'd you like to come fight for the UFC?

Doar dacă primesc și eu o șapcă inscripționată

un anumit stil de bătaie. Fiecare poate să facă, în principiu, ce vrea și să lovească unde vrea. Astăcel puțin la început, când nu erau reguli. Ceva ca în filme. Capete în gură, mușcături și genunchi între picioare. Orice era permis și meciul se termina într-o singură rundă, când mai rămânea doar unul în picioare. Ulterior, regulile s-au modificat, când foarte mulți dintre luptători erau mar-



Cine-i tactu?



Măi taie-ți și tu unghiiile, măi Fănele!



Una pentru sor'mea,  
una pentru frati-meu

când jucam Mortal Kombat 2 se mai pot compara cu cele pe care le-am petrecut în compania lui UFC Undisputed 2010.

De obicei, jocurile de acest fel nu sunt deloc spectaculoase și deloc recomandate pentru cineva care doarește o experiență adeverătată în single player. Nu este casual și acum. La fel ca și în UFC 2009, campania în single player este o adeverătură experiență în sine. Pornind în carieră cu un amărăștean pe care și Van Damme l-ar bate dacă și-ar pune mintea cu el, trebuie să te transformi dintr-un coate fripte, mațe goale, într-un fel de Rocky care poate face și spagatul. De obicei, în modurile acestea de joc, tind să dau next în prostie, să ignor complet ce se întâmplă în fundal și să tânjesc să ajung în ring, unde să nenorocesc un părît.

te diferite, care puse cap la cap îi fac să fie luptătorii perfecti. Maeștrii în jiu jitsu, care te pot întoarce pe dos dacă reușesc să te pună la pământ și, în același timp, expertii în muay thay, care îți vor înmuia oasele cu genunchii și cu coatele dacă faci greșeala să le dai ocazia.

## Ca viermele sau ca vulturul? Ei bine, ca amândouă

Stilurile din UFC sunt tot atât de multe pe cât de mulți luptători sunt. Iar tu te poți transforma într-unul care le știe pe toate. Într meciuri există perioade de săptămâni sau chiar luni în care nu faci altceva decât să te antrenзи. Pentru fiecare săptămână alegi un regim de antrenament care va avea efect vizibil asupra condiției fi-

zice, puterii loviturilor, vitezei sau a stilului adoptat de tine în arenă. Caracteristicile tale de bază sunt puterea, viteza și condiția fizică. Neapărat trebuie să te axezi pe dezvoltarea lor, căci este ca o creștere în nivel. Cu cât le dedici





mai mult timp, cu atât vor fi mai ridicate, ergo vei fi mai periculos în ring. Dar este și reversul medaliei, căci dacă te dedici doar alergării pe bandă și ridicării de greutăți, abilitățile tale secundare vor scădea în eficacitate.

Aceste abilități secundare sunt multe-n draci. Voi încerca să enumăr câteva, dar să știți că nu sunt luate în ordinea importanței, căci nu este una mai importantă ca cealaltă. Așadar, puterea loviturilor de brăt, a celor de picioare, de apărare împotriva loviturilor de brăt și a celor de picioare, rezistența la takedown, puterea de a face un takedown violent, control în clinici, puterea loviturilor în clinici, rezistența la supunere, eficacitatea unei supunerii. Sunt doar o mică parte a abilităților tale și, în principiu, trebuie să te orientezi în aşa fel încât fiecare să crească. Recunoșc că nu am reușit să fac acest lucru,

pentru că nu am realizat decât târziu că, dacă nu împărți în mod echabil punctele obținute în sesiunile de antrenament, cele pe care le ignoră vor scădea dramatic și vor ajunge la 0 până să apuci să te legi la șireturi. Iar în sus nu le mai poți duce.

Pe lângă cele două tipuri de antrenament de care v-am vorbit mai sus, este și un al treilea, cu adevărat spectaculos. După cum spuneam la început, personajul tău este un bătuș ordinat, care nu are prea multă tehnică și nu știe multe. De aceea, trebuie dus la școală. Așa că, în funcție de stilurile tale preferate, te poți duce la una din cele câteva zeci de școli de bătaie din joc.

Fiecare dintre ele este specializată pe anumite tipuri de luptă. În fiecare săptămână poți învăța o lovitură nouă, un nou mod de supunere, un nou takedown sau o nouă

școală, primele lupte le vei duce cu puține instrumente, cu lovitură de bază ce nu implică combinații sinistre de taste. De altfel, întreaga campanie de single player trebuie considerată un tutorial pentru multiplayer, deoarece, fără să învețe bazele, nu ai ce căuta în ring.

Pe măsură ce înaintezi în sistemul de creștere în nivel, pe măsură ce devii mai puternic, mai rapid, mai rezistent și multilateral dezvoltat, jocul este din ce în ce mai greu. Înamicii vor fi nume tot mai impresionante, iar victoriile din ce în ce mai greu de obținut. Dar, de fiecare dată când vei învinge, vei simți o satisfacție bine meritată.

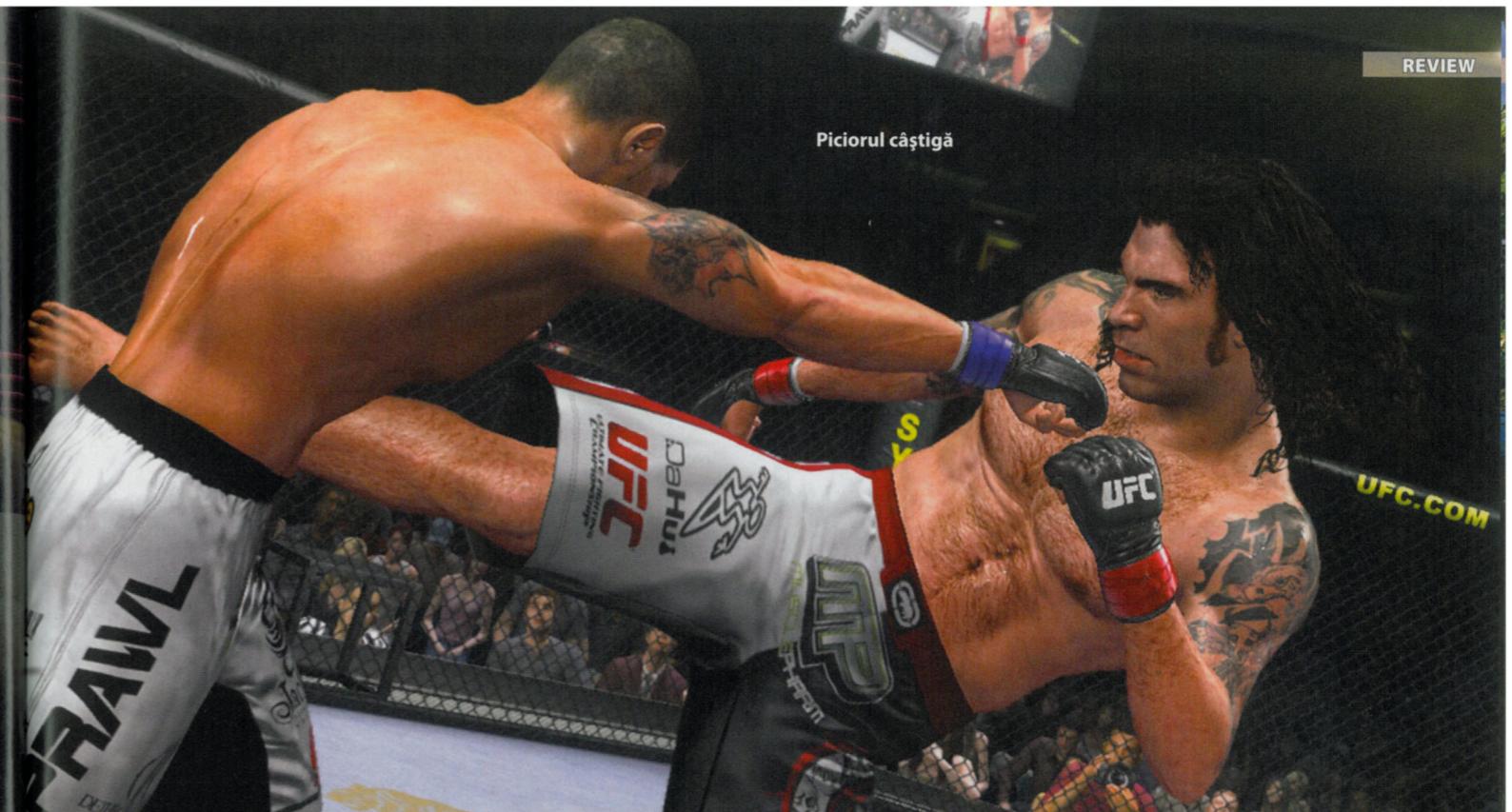
## La TV

Și totuși, jocul nu este numai și numai despre bătaie. Printre săptămânile de antrenament, nume celebre ale showbiz-ului care se învăță în jurul UFC-ului vin la tine cu tot felul de propuneri pentru apariții la televizor sau la meciuri importante. Dacă vei dori, vei putea apărea în diferite clipuri ce arată ce se întâmplă în spatele ușilor inchise ale sălii de antrenament și vei fi rugat să termini o luptă într-un anumit fel.

Dacă vei reuși să atingi punctele cerute de reporter, reportajul respectiv îți va crea reputația. Pe lângă aceste evenimente la care trebuie să participe direct, vei fi invitat și la gale sportive, unde vei da pronosticuri pentru meciurile din acea seară. Dacă reușești să ghicești câteva dintre ele, din nou îți va crea reputația, iar lumea te va recunoaște pe stradă. Fain este că, dacă vrei, te poți chiar uită la meciurile respective, relaxându-te un pic și răzând la durerea altora.

Reputația este ceea ce te ține în viață și te ridică pe culmi înalte. Pentru acest joc, reputația este ca un fel de experiență de care te folosești pentru a crește în nivel. Fiecare nivel în plus îți dă posibilitatea de a angaja

Oare dău bine pe film?  
Sper că nu săngerez prea tare



metodă de apărare, pe care apoi o vei putea folosi în ring. Aceste noi mișcări pot fi perfecționate, pentru fiecare nou nivel find nevoie să mai petreci o săptămână la școală respectivă. Dar ca să le înveți și, mai ales, să le perfecționezi trebuie să te descurci în sesiunile de pregătire și să atingi anumite scoruri pentru a folosi lovitura. Nu este nevoie doar să te prezini la antrenament. După ce vei învăță o lovitură nouă, școală respectivă va putea să te învețe altă, mult mai puternică, care derivă din ce ai învățat prima oară. Și, ca la

școală, primele lupte le vei duce cu puține instrumente, cu lovitură de bază ce nu implică combinații sinistre de taste. De altfel, întreaga campanie de single player trebuie considerată un tutorial pentru multiplayer, deoarece, fără să învețe bazele, nu ai ce căuta în ring.

Pe măsură ce înaintezi în sistemul de creștere în nivel, pe măsură ce devii mai puternic, mai rapid, mai rezistent și multilateral dezvoltat, jocul este din ce în ce mai greu. Înamicii vor fi nume tot mai impresionante, iar victoriile din ce în ce mai greu de obținut. Dar, de fiecare dată când vei învinge, vei simți o satisfacție bine meritată.

## Contra altuia

Nici multiplayer-ul nu este de ignorat. Dar să nu crezi că vei face mare brânză dacă nu vei trece și prin campania de single player. Mai ales dacă vei juca în modul online, unde vor șterge cu tine pe jos. Dacă ai un frate sau un prieten cu care vei pleca deodată la drum, veți descoperi în timp o aventură din ce în ce mai antrenantă. Pe măsură ce înțelegi ce se întâmplă cu tine în ring,

odată ce înveță luptătorul pe care îl ai ales, controller-ul se va transforma într-o extensie

de-a ta și vei simți fiecare pumn, picior, cot sau genunchi dat, vei scrânsi din dinți când adversarul este călare peste tine și oricât te-ai zvârcoli, nu te poți debarasa de el, și vei străluci de fiecare dată când adversarul cade ca lovit cu leuca în urma unei lovuri venite din pod, sau se



va înmuia ca o cărpă după ce choke-ul aplicat asupra carotidei îl lasă năucit la podea.

Asta este UFC Undisputed 2010. Un joc cu și despre bătaie. Nicim SF și cu atât mai spectaculos. Fără roboții, fără rachele, fără capete smulse, dar cu atât mai personal. Cel din ring ai putea fi chiar tu.

Koniec

## VERDICT LEVEL

- o experiență grafică dureros de reală
- complex și complet
- o campanie single player de zile mari
- greu de stăpânit
- tempi mari de încărcare

### PE SCURT:

Este un joc pe care îl recomand cu cea mai mare căldură tuturor celor care au simțit nevoie să dea un pumn în perete. Este cel mai bun joc cu bătaie pe care am pus mâna în ultimii ani. Lăsați Tekken-ul și Dead or Alive și puneti mâna pe ceva d-adevărat.

Gen Fighting Producător Yuke's Distribuitor THQ

Ofertant TNT Games, tel. 021-330.17.19 ON-LINE community.ufcundisputed.com

### CERINTE MINIME:

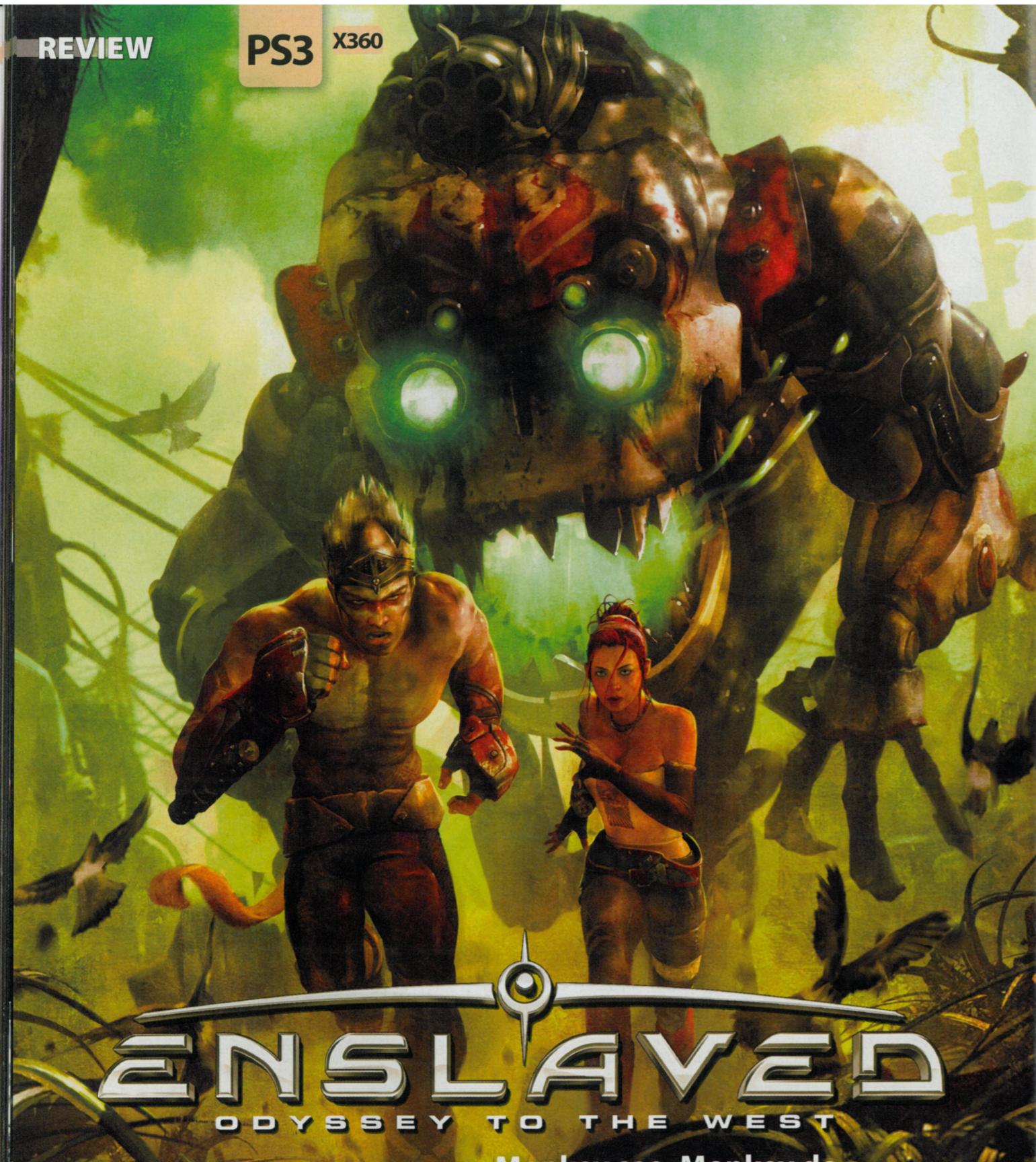
Consola PlayStation 3, Xbox 360

9

### ALTERNATIVA UFC UNDISPUTED 2009

Este păcat să dai o alternativă pentru acest joc. Tekken și cele asemănătoare nu se incadrează deloc stilul, iar MMA-ul celor de la EA este un mare făs.





**U**nora le plac blondele, altele şatele. Băieţii veseli de la Ninja Theory se pare că au însă o mică obsesie vizavi de roşcate, cărora le atribuie, ori de câte ori au ocazia, roulurile principale din jocurile companiei. S-a întâmplat în trecut cu focoasa Nariko din Heavenly Sword, iar acum istoria se repetă cu neajutorata Trip din Enslaved: Odyssey to the West.

Pe lângă reciclarea formulei „ce-i frumos și lui

Dumnezeu îl place... cu condiţia să aibă părul roşcat”, la baza noului titlu Ninja Theory se află şi romanul Journey to the West, una dintre cele mai apreciate lucrări ale literaturii chineze (ce poate fi găsită şi în versiuni traduse în limba română, sub diferite titluri precum Călătorie spre vest sau Regele Maimuţă - Însemnarea călătoriei spre Vest). Nu vă speriaţi însă, nu suntem la ora de literatură medievală, Enslaved: Odyssey to the West împrumutând doar unele concepte din opera mai sus amintită, precum şi numele personajelor principale.

### Roşcata şi bestia

Într-un viitor nu foarte îndepărtat, prin intermediul neincetelor razboie, omenirea reușește să se autodistrugă. Cele câteva grupuri de oameni rămase sunt vânate fără milă, o forță misterioasă trimițând roboți un pic cam letali pe urmele acestora. Aici intră în scenă cuplul de eroi Monkey şi Trip, un vlajgan crescut în sălbăticie şi o plăpândă făcă a poporului, care, în ciuda cunoştinţelor sale în ale tehnologiei şi computerelor, nu poate înfrunta singură greutăţile de zi cu zi (măsurate în ro-



boti/m<sup>2</sup>). Nu-i aşa că sună ca un scenariu perfect pentru o aventură cooperativă de proporții epice? Din păcate, socoteala de acasă nu se potrivește aproape niciodată cu prețurile din targ.

Monkey nu este deloc încântat de inițiativele domnișoarei roșcate, aceasta din urmă fiind forțată să-i monteze un dispozitiv pe cap, transformând astfel „maimuțica” rebelă într-un bodyguard de nădejde. Jucătorii îl pot controla doar pe Monkey, într-o campanie single player destul de consistentă, al cărei principal scop este „save the redhead, save the world”. Multiplayer cooperativ ați zis? La muncă, nu la-nțins mâna!

Enslaved: Odyssey to the West a fost gândit ca un joc cinematic, foarte asemănător din acest punct de vedere cu Uncharted, cu scene de luptă combinate într-un mod armonios cu sevențe spectaculoase de platforming. Din păcate, titlul de față nu se poate compara cu opera de artă ieșită pe poarta studiourilor Naughty Dog.

În timp ce în seria Uncharted Nathan Drake îşi impunea punctul de vedere prin intermediul armelor de foc, Monkey este un adept al propriu... ahmm... bâte. Mai mult, cu excepția unor scurte perioade de timp, eroul are la dispoziție doar această armă, un baston retractabil ce poate fi utilizat atât pentru luptele corp la corp, cât și sub forma unui soi de lansator de proiectile din plasmă. Şi, aflat în postura de jucător de Enslaved, ai face bine să te familiarizezi cât mai rapid cu această unealtă (mai ales

dacă ai ales nivelul de dificultate maxim, în căutare de achievement-uri sau trofee pentru colecția proprie).

Aici începe jocul să scârțâie cu adevărat: scalarea dificultății pe parcursul poveștii nu a fost tocmai corect gândită de designerii lui Enslaved. Primele confruntări se pot dovedi destul de dificile, sistemul de avansare bazat pe ideea de trial and error fiind folosit în mod inconsistent, atât pe partea de luptă, cât și în ceea ce privește

puzzle-urile. Despre acestea însă, un pic mai târziu. Pe măsură ce timpul va trece, Monkey își poate imbunătăți anumite caracteristici, legate atât de rezistență în luptă, cât și de mișcările pe care le poate folosi. Ești însă destul de mult în prima parte a jocului, învățând toate subterfugiile sistemului de combat, în timp ce în a doua jumătate a lui Enslaved ești deja o „maimă bionică”, upgradată până în dinți, care face ravagii printre inamici.

După cum am intenționat și mai devreme, nu vă așteptați ca Trip să joace cine să fie cel mai bun în gameplay. Posibilitățile de interacționează cu domnia lui părul de foc sunt destul de limitate, majoritatea intrând în categoria „Monkey, save my ass!”. Totuși, eroina are la dispoziție un soi de hologramă, care poate atrage atenția roboților înarmați, o unealtă deosebit de folosită mai ales în prima parte a jocului. În rest, prezenta lui Trip se mai face simțită cu ocazia câtorva puzzle-uri și cam atât. Şi, sincer, având în vedere că producătorii nu au ales varianta unei campanii cooperative, preferând abordarea aceasta. Este mult mai



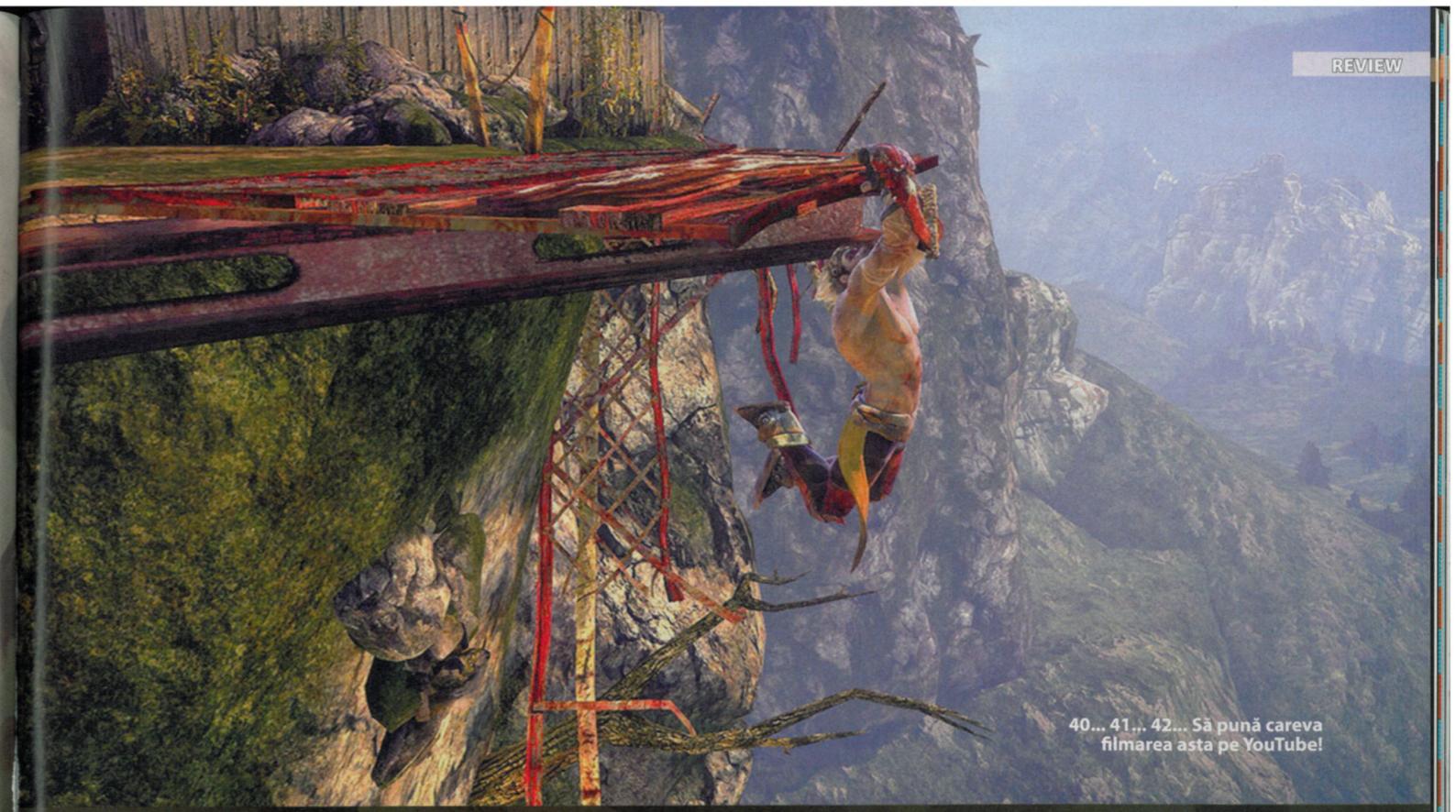
Maimuță și mitraliera - tablou post-apocalitic



Maimuță și mitraliera - reluare din unghi opus

Nouă probă la JO 2160: 100 m bârnă.  
Arbitrul este prezent în scopuri motivaționale.





40... 41... 42... Să pună careva filmarea asta pe YouTube!



util un coechipier care stă la cutie până când bătălia s-a terminat decât cine știe ce moștră de inteligență artificială a cărei principală ocupație este fuga entuziasă către cel mai apropiat grup de inamici.

Revenind la unele puzzle-uri și anumite situații critice, producătorii (ca și subsemnatul, de altfel) probabil că au o ură înăscută față de scrierile lui Sadoveanu.

Altfel nu-mi explic motivul pentru care nu se oferă descrieri cât de cât amănunțite ale următorului obiectiv pe

care Monkey îl are de indeplinit. Înțeleg că avem parte de o experiență liniară, în care chiar și o maimuță lobotomizată (well, sort of...) ar trebui să-și găsească singură drumul. Totuși, în cazurile amintite mai sus, ajungi să te întreb ce naiba au avut level designerii în cap atunci când leau proiectat. După încă un pic de trial and error, reușești să găsești și soluția, nu însă într-un mod care ar fi avut cât de cât sens la început.

Și totuși, luând în considerare toate nemulțumirile enumerate, de ce ar merita să investești timp și bani în Enslaved: Odyssey to the West? În mod cert, nu pentru boși. Aceste apariții, deși însărcinătoare la început (mă rog, orice robotel amărăte poate face terci în prima parte a jocului), se banalizează odată cu trecerea timpului. Elocventă în acest sens este chiar ultima astfel de creațură, lupta împotriva acesteia rezumându-se rezuma la

ceea ce vorbitorii de limbă engleză ar putea numi „just point and click”.

Platforming-ul mai salvează situația, nu însă în modul în care v-ăți aștepta. După cum spuneam mai devreme, Ninja Theory s-a inspirat serios din munca celor de la Naughty Dog, săriturile din băt în băt din Enslaved dovedindu-se a fi foarte asemănătoare cu acrobațiile lui Nathan Drake. Este eliminată astfel mare parte din planificarea și executarea unei mișcări corecte de platforming, aceste secțiuni fiind mult mai automatizate, preferându-se feeling-ul cinematic oferit de unghiurile de filmare alese pe sprâncenă în dauna unor adevărate provocări. Mai mult, toate elementele cu care Monkey poate interacționa pe parcursul unei sevențe de platforming sunt scoase în evidență cu ajutorul unui glow artificial, pentru a fi remarcate mai ușor de jucători. Brainless monkey mode engaged!

Enslaved merită însă toată atenția pentru modul în care reușește să spună o poveste relativ simplă, sevențele cinematice dintre niveluri fiind principalul motiv pentru care te trezești în miez de noapte că mai bagi o fisă la jocul ăla cu gagica roșcată. Ca și în Heavenly Sword, cap de afiș este Andy Serkis (my precioussss...), actor care își împrumută atât aspectul fizic, cât și vocea

anumitor personaje din joc. Cam pe la jumătatea călătoriei, își va face apariția încă un personaj, foarte amuzant, confruntările verbale dintre acesta și Monkey având darul de a putea așterne zâmbete pe fața oricărui privitor. La capitolul prezentare, probabil că lucrurile ar fi stat și mai bine dacă nu-și băga coada...

### Tehnicu' bată-l vina...

Un lucru pe care nu pot să-l înțeleg la Enslaved este folosirea motorului grafic Unreal Engine 3. Nu mă înțelegeți greșit, unealta generalistă dezvoltată de studiourile Epic Games se poate dovedi uimitoare în mânile celor care știu cu adevărat să o folosească. Nu este din cauza acestui joc.

Nici la coliziuni jocul nu stă mai bine, Monkey reușind performanța de a sări prin margini de clădiri, în timp ce camera se agită haotic. De altfel, mișcarea artistică a camerei are darul de a provoca dureri de cap, Enslaved fiind primul joc modern pentru terminarea căruia mi-a fost necesar un intreg flacon de Algocalmin.

Nu lipsesc nici căderile semnificative de framerate, care fac anumite lupte aproape imposibile.

Nu pot să înțeleg de ce Ninja Theory a apelat la această tehnologie, pe care în mod clar nu o stăpânește, mai ales în condițiile în care precedentul lor joc - Heavenly Sword - strălucește la capitolul tehnic, fiind considerat una dintre cele mai arătoase apariții pe PlayStation 3.

### Am încălecat pe-o șa...

Eu și cu maimuța mea. Enslaved: Odyssey to the West este genul acela de joc pe care pur și simplu nu-l



poți avea la inimă, oricăr de mult t-i ai dorii. Totuși, dă doară unor calități indiscutabile, care te îmbie să încerci să-i mai dai o sansă. Din păcate, nu poți face acest lucru de prea multe ori în timpul celor 8-10 ore necesare pentru a-i duce la bun sfârșit campania.

Oricum, mie îmi plac mai mult brunetele.

Cosmin Aionă

**VERDICT LEVEL**

- are maimuțe voinici și gagici roșcate
- împreună cu succes elemente cinematice din alte jocuri
- povestea și interpretarea, în special contribuția lui Andy Serkis
- elemente de game design deficitare
- mișcarea artistică, la părțile
- nu are niciun alt mod de joc în afară de campanie

**PE SCURT:**

Brânză bună-n burdul de căine... Sau, după cum le plăcea românilor să se exprime: „e frumos, da' nu prea...“

74

Gen Action/Adventure Producător Ninja Theory Distribuitor Namco Bandai Ofertant GameShop.ro ON-LINE enslaved.uk.namcobandagames.eu

**CERINTE MINIME:**  
Consola Xbox 360/PlayStation 3

### ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD

Există diferențe semnificative între genurile abordate de Enslaved: Odyssey to the West și Heavenly Sword. Totuși, acesta din urmă merită recomandat, în special pentru a demonstra că Ninja Theory poate face și jocuri bune. În care rolul eroinei roșcate chiar contează. Go, go, Nario!



## Dezmembreado



**D**in când în când, Forul Liric Global de un Patetism Atroce trebuie să plătească. Pentru toate telenovele alea nenorocite, pentru toate Titanurile, Pearl Harbor-urile și LaRăscruceDeVânturile care au îndrăznit și încerca să exploateze sentimental gloata de globuri oculare cu inimă. Filme ca Pulp Fiction, El Mariachi, Kill Bill și mai nou Machete au venit să dea o palmă butucănoasă peste toate sensibilitățile de celuloïd cu doze extreme de violentă, ironie, autoironie și adrenalină. Cu Robert Rodriguez, Romero și Tarantino în frunte, cum altfel? Lumea jocurilor video a fost și ea generoasă, de la Duke Nukem, Carmageddon și Serious Sam până la Dead Rising, Left 4 Dead și Bayonetta. Însă parcă niciun titlu nu a surprins cu adevărat bine atitudinea despre care încerc și nu reușesc să vorbesc. Trebuie un anumit mix de sadism, mațe și exhibitionism combinat cu o poveste tăcută, care se strecoară aproape neavută prin spatele decorului de carton cu un finisaj grosolan că se poate de intentionat. Klei se pare că au găsit genul ideal pentru o astfel de punere în scenă în clasicele cafturi bidimensionale.

Drept urmare, s-au pus serios pe desenat și neau dat Shank, un căt se poate de conservator joc de cotoñoegală în plan de tip Streets of Rage / Double Dragon infuzat cu un stil grafic deosebit și foarte bine pus în practică. Atmosferă clasică de film de categorie B turnat prin Mexic plus acțiune gen Desperado pe cocaină. Eroi și inamici parcă smulși dintrale lui Tarantino și gore servit ca-n orice film cu zombie care se respectă. O rețetă cu ingrediente deloc originale, dar într-un mix destul de proaspăt, care promite multe, mi-am zis, în timp ce binecolum primele imagini făcute publice. și ce credeți c-am găsit când l-am butonat?

### Să-mpuș sau să tranșez? Aceasta-i întrebarea...

...născută, bineînțelus din răpirea gagicii lui Shank, peste măsură de frustrat sexual, căruia dără de feromoni dă voință de fier și brațe de otel pentru a porni, inevitabil, în recuperarea unicului element fără de care viața lui lipsită de sens își pierde lipsa de sens... sau ceva de genu! și nu degeaba îl cheamă Shank (halcă), fiindcă din primele cinci secunde devine limpede că adevărată sa vocație l-ar fi plasat mai degrabă într-o măcelarie decât în ex-sluju mafiei. Hombre după hombre, Shank caștește tot și lasă o potecă roșie în spate, jonglând cu organe interne, piei, unghii și aplicând torturi care îl ingrozesc până și pe Gheorghe Doja, acolo On The Other Side of Bobâlna, pe măsură ce se apropie de presupuși răpitor. Se va termina oare această Zeldă întunecată cu bine? Voi să-mi spuneți, fiindcă mi s-a părut că absolut

tot ce mișcă pe ecran, cu Shank în frunte, este rău, iar gagicăsa - o perversă ișterică și violentă care intră în bucluc intenționat, pentru a-și vedea boyfriendu' făcând autopsii pe oameni vii și, de ce nu, ca să găsească o scuză să-și mai potolească și ea propriile porniri sadice. Da' cel puțin astăzi chipurile buni mi-s mai simpatici din pri-cina desenăturii, aşa că treacă, să facem dreptate!

### Double Surgeon

Cum spuneam mai devreme, vorbim de un caft în cel mai pur stil clasic și bidimensional. La prima vedere, m-a înșelat, făcându-mă să cred că vine și cu o porție zdravănă de platforming, însă experiența în sine a dovedit că respectivele porțiuni, în care sari de încăcole, te bătăi pe crani și faci wallrun-uri sunt pur și simplu aruncate în rețetă pentru a-ți permite să-ți tragi sufletul între

cafturi. Cu atât mai mult cu cât anumite căderi te duc uneori pe platforme inferioare, populate cu inamici și alțiori direct în brațele morții, în cel mai cretin și inexplicabil mod cu putință. Așa că m-am resemnat în a mănu Arsenalul lui Shank. Acesta constă într-o pereche de cutite pe post de atac ușor (ușor pe naiba), o ditamai Husqvarna ca atac greu și o pereche de pistoale pe post de atac de la distanță, fiecare cu propriul buton. Pot fi combinate și înălțuite în orice fel și devin foarte puternice în combinație cu mișcările speciale. Poți apuca opozitia de guler, ai o schemă de blocare, una de aruncat grenade și în sfârșit superbul și sălbaticul salt ofensiv, cu ajutorul căruia întuiște inamicii la pământ pentru a-i masaca în voie. Orice mișcare specială poate fi urmată de pălituri assortate, cu cele mai diverse efecte. Desigur, în timp, descoperi noi arme asociate fiecărui buton, cum ar fi katane, o pușcă de vânătoare și... hai

să nu stric surpriza! Victimile agresivității jucătorului constau în inamici normali și speciali (cum ar fi câinii) ce sunt variați și echipați diferit, alături de zdrohani câtăi căsălău, niște adeverări orci ai Mexicului Sălbatic.

Tipurile de dușmani apar singuri sau în valuri și, pe măsură ce avansezi, în cele mai diverse și dătătoare de furcă mixuri cu putință. Așa am descoperit dimensiunea tactică a lui Shank: când ecranul se umple până la refuz cu omuleți agresivi, poți de exemplu sări pe cel mai slab, întindându-l la pământ, pentru ca apoi să-ți creezi spațiu față de unul mai puternic trăgând o salvă de ciotgun pe direcția lui, chestie care-ți dă timp să-l execuți în voie pe cel dintâi. Cu mișcarea de apucare poți arunca o slabătură într-un grup, punându-lă la pământ, în timp ce carlame unuia mai puternic, întorcându-te spre ei și aruncând o grenadă imediat ce se scoală de pe jos. Poți chiar să devii prietenos cu malacii și să mai servești o gustăriță sub formă de grenadă, băgată cu sila-n bot - culmea satisfacției pentru sadici - și posibilitățile enumerate nu acoperă nici pe departe varietatea ofensivă care, pe lângă faptul că este excelent animată și plăcut de urmărit,

deschide posibilități tactice interesante. Inevitabilii boși, intermediari sau care marchează finalul de nivel, sunt niște cetățui înțesate cu sănătate, cărora e teribil de greu să le facă rău pe căi normale și trebuie să apeleză adesea la violență, pentru a-i ameții și a căpăta acces la beregata, călcău (doar la Ahile), ochii sau ficații lor - oricare ar fi punctul lor sensibil. În timp ce e frumos că boșii au mai multe manevre și înălțări de manevre de atac, nu la fel de dulce e faptul că pe unele pur și simplu nu le poți bloca sau evita. Uneori, a scăpa devine o chestiune de noroc chior - ceea ce duce cu gândul la clasical caft între brute fără minte, în care doi și cără pumni în figură fără a schița cel mai mic gest de eschivă când sunt atacați. O luptă a rezistenței, aşadar, de loc plăcută într-un joc pe calculator, cu atât mai puțin când tu ești atâtă și dușmanul are zece etaje.

În fine, după primele niveluri (deja al treilea și semnificativ de dificil), cam prinzi rețeta de bază și cursul lucrurilor. Așa se face că, deși decorul variază și apar pasajele care mai sparg monotonia acțiunii de bază, n-am avut prea multe surpirse. Cum nici povestea nu m-a făcut



Să mai zici că mărimea nu contează



Trenulețul Groazei

Curățând capitala de câini vagabonzi



Samson și Zânuța Scăpinici

foarte curios, singura călăuză și motivație prin joc a fost apetitul pentru distrugere (sic!), sprijinit de grafica desenată genial și animată impecabil și de coloana sonoră pur și simplu exceptională.

### WYSIWYG

Cu un multiplayer local, cooperativ, constând într-o campanie - prequel pentru evenimentele din povestea single, care-i găsește pe Shank și pe partenerul său în slujba mafiei și permite dezvoltarea unui set nou de mișcări în echipă (cu boși concepuți special pentru a fi tăbăciți de doi jucători) de lungimea povestii single, Shank oferă câteva ore (single) plus alte câteva ore (coop) de distracție vinovată, însă rezucabilitatea sa tinde spre zero. Dintre chestiile care m-au enervat, cele care merită amintire sunt sistemul de detectare a coliziunilor foarte dubios pe alocuri, faptul că, în ambele campanii, acțiunea tinde spre un haos total din care nu mai pricepi nimic de la un punct încolo din pricina puzderiei de inamici care colcăie pe ecran (serios, în multi, uneori abia îți deosebești partenerul din gloată) și, nu în ultimul rând, luptele cu boșii, destul de neinspirate și mai ales imprevizibile - din cauza acelor atacuri de care e neclar dacă te poți feri în vreun fel și care transformă lupta într-o probă de rezistență și răbdare, nu indemnare. N-ar fi stricat mai mult platforming, ceva substanță (da, mă gândesc la Metroidvania când spun asta), însă Shank merge pe motto-ul What You See Is What You Get. Ai chef de un caft old school, foarte brutal, superb desenat, singur sau în echipă? Bun, Shank e cea mai bună alegere. Vrei și platforming, poate explorare și elemente de RPG? Caută în altă parte!

■ Caleb

### VERDICT LEVEL

- desenat și animat superb
- coloană sonoră de excepție, vocii amuzante, între acceptabil și genial
- poveste de doi bani, rezucabilitate redusă
- atacuri de care nu te poți feri, probabilitate mare de haos pe ecran

#### PE SCURT:

Un caft clasic, care nu încearcă niciodată să fie mult decât atât, cu niveluri și inamici variati, suficienți boși unici și o porție solidă și viscerală de acțiune. God of War aplatizat.

Gen Brawler Producător Klei Entertainment Distribuitor Electronic Arts ON-LINE shankgame.com

CERINTE MINIME:  
Procesor PIV Athlon 64 1,7 GHz Memorie 1GB RAM Accelerator 3D GeForce 6800 256 MB

#### ALTERNATIVA GOD OF WAR 3 / BAYONETTA

Deși sunt 3D și exclusive de consolă, nu pot să recomand altii titluri ca fiind cele mai bune cafturi cu poveste. Pe lângă luptele superbe și boșii geniali, cele două jocuri au în comun și un arsenal foarte variat, portuni de puzzle și platforming bine făcute și excelente dobată, precum și povestea bine scrisă și spusă.

8

# PUZZLE QUEST 2

Vrajă vrăjitorească!

**M**i-au trebuit patru ani și alte două jocuri pentru a înțelege pe deplin puterea fenomenului numit Puzzle Quest. Inițial am crezut că e vorba pur și simplu de dependență dată de un joc asemănător Tetrisului (când eram mic, eram în stare să-l joc și în vise), am remarcat povestea, strategiile, RPG-ul din spatele lui, dar în mintea mea tot un casual a rămas. Apărut apoi Galactrix și am început să realizez că în spatele primului joc nu era doar dependență. Deși complica lucrurile, pietrele erau acum hexagoane și le puteai mișca pe trei axe, chiar dacă ducea povestea în spațiu printre nave spațiale și sisteme solare, deja ceva lipsea. Deschiderea contra timp a porților intergalactice mă scotea din sărite, dar nu astă era ingredientul care rupea farmecul, povestea era simplificată și fără sens, dar nu, erau prea puține culori și înlănțuirile pietrelor devineau prea dese, lucru care omora strategia și lăsa loc norocului și preconizării, dar parcă nici aici nu au pierdut jocul. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (primul adică) a fost făcut de niște jucători înrăiți ca pentru ei, care nu s-au opriți în niciun moment în axioame de genul:

trebuie să facem jocul aici mai ușor ca să nu devină frustant sau: construcția item-urilor devine prea complicată și fără urmări asupra gameplay-ului, hai să renunțăm la ele. Nu, originalul insuflă pasiune din toate unghierele și, chiar dacă nu erai în stare să o simți, erai cucerit. Multă lume s-a plâns că în primul joc calculatorul era inuman, nu greșea niciodată, ba chiar și trișă, că unii adversari erau prea grei, ajutați prea mult de vrăji etc. și au fost ascultați, iar Galactrix a îndreptat aceste greșeli, stricând în același timp o minunăție de joc. Galactrix nu mai era făcut de niște gameri ca pentru ei, acum era făcut de, deja, o companie care trebuia să acapareze cu acest al doilea joc o piață căt mai mare și mai diversă de jucători. Așa se face că în Galactrix calculatorul s-a mai umanizat și din când în când făcea și greșeli.

Problema este că orice om căruia îi plac astfel de jocuri nu o să rateze niciodată o înlănțuire cap de mort sau mine (piesele care dau damage direct adversarului). De fiecare dată când calculatorul nu muta o mină, pe principiu, sunt și eu om și mai greșesc, și experiența de joc suferea. Era ca și diferența dintre un film în care

o mașină se lovește de alta și accidentul este atât de groaznic și de realist încât îți strivete sufletul și unul în care mașina este aruncată 10 metri în sus.

În cazul primului eşti intrigat și surprins și, deși nu știi, regizorul tăi a câștigat respectul, eşti atent și chiar puțin înfricoșat, în timp ce la vizionarea celui de-al doilea mai, mai, că te bufește râsul, mai, mai, că îți vine să spui pentru a N-a oară că Hollywood-ul e (tot) praf. Așa și cu jocurile noastre, primul avea niște lupte atât de intense încât de multe ori preferam să mutăm greșit pentru că în partea de sus a ecranului erau prea multe capete și nu știam ce o să pice, în timp ce în al doilea totul era simplificat și „umanizat”, ca toată lumea să-l poată juca. De jucat îl jucau, dar respectu... Oamenii (producătorii) care

au dat banu' pentru al doilea joc au mai înțeles ceva greșit, că PQ: CofW era un joc casual. Așa se face că în Galactrix (sau o fi fost lenea sau și miseripismul banilor câștigați?) RPG-ul a fost simplificat, side-questurile s-au impuținat, iar minijocurile aveau mai puțină putere.

Motive pentru care a și fost făcut praf de jucătorii care au iubit primul titlu. Chiar și după Galactrix, PQ a rămas cel mai vândut joc al seriei, iar o continuare în universul inițial în spiritul primului joc era căt se poate de normală și de previzibilă.

## Puzzle Quest 2

Universul Tolkiensco-magic s-a întors, odată cu pietrele „pătrate”, povestea și eroii legendari. Hardcore-ul însă, după cum urma să aflu după vreo cinci ore de joc pe modul „hard”, nu. Au reușit să facă jocul chiar și mai ușor. Harta căt un continent a primului titlu pe care faceam săptămâni dintr-un loc în altul a dispărut, plimbările se fac acum numai prin dungeon-uri. Luati-vă adio de la capitala upgradabilă, de la producerea de item-uri, de la animalele ce puteau fi domesticite și că-

lărite și care veneau fiecare cu o vrăjă specifică, de la asediile și aşa mai deosebite... Puzzle Quest 2 nu e Puzzle Quest 2, este de fapt Puzzle Quest 0.4, cu grafică și sunet la modă.

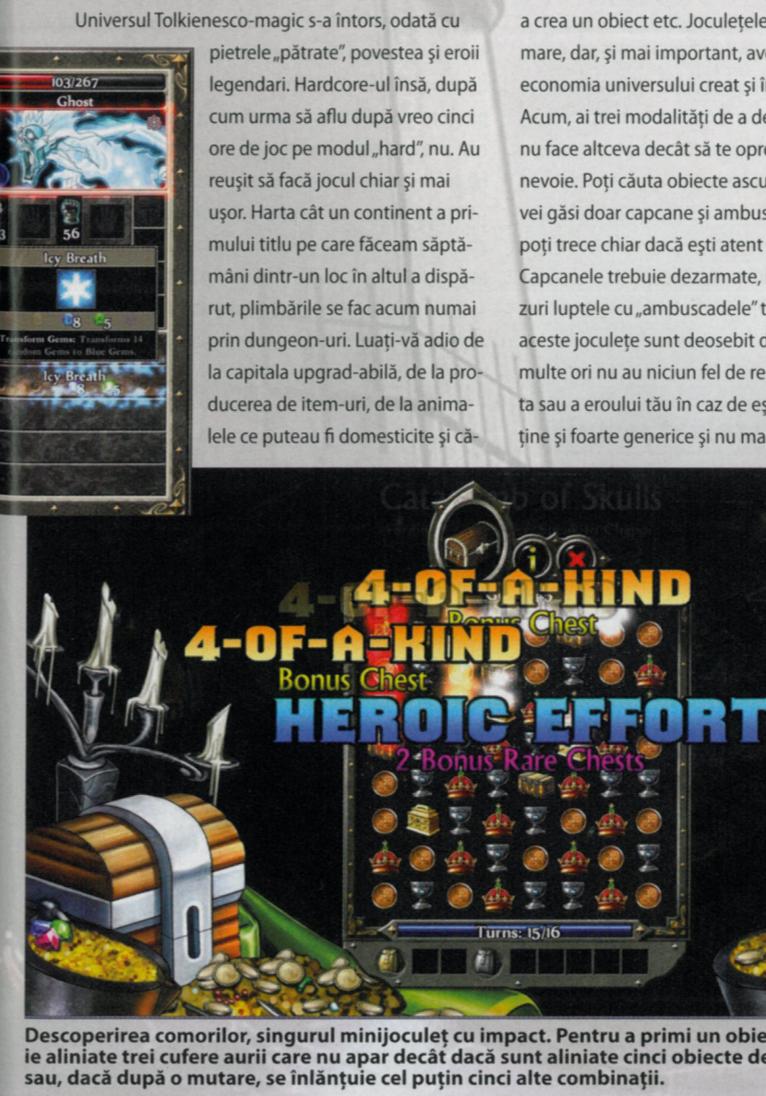
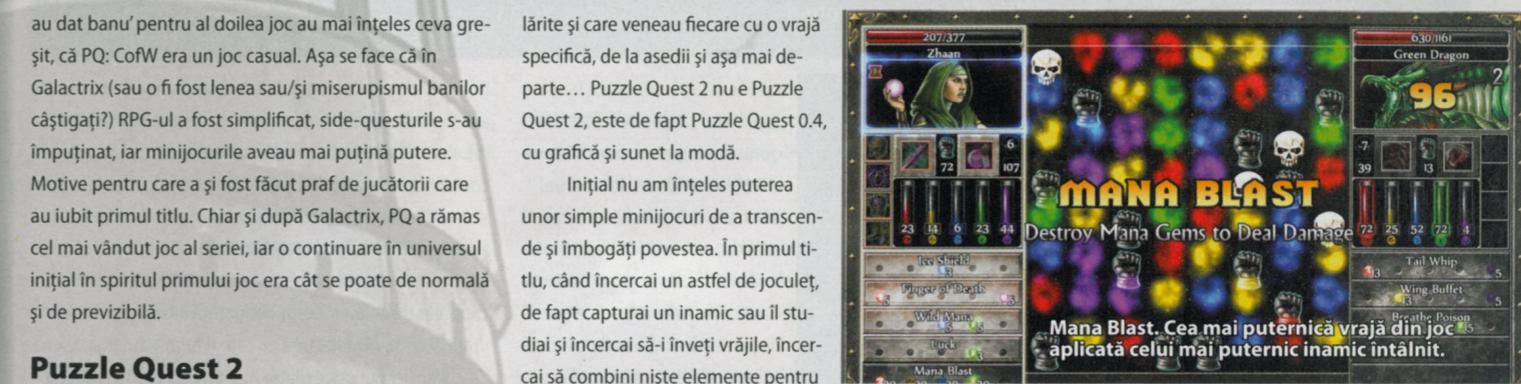
Inițial nu am înțeles puterea unor simple minijocuri de a transcede și îmbogați povestea. În primul titlu, când încercai un astfel de joculet, de fapt capturai un inamic sau îl studiai și încercai să-i înveți vrăjile, încercai să combini niște elemente pentru

a crea un obiect etc. Joculetele completau un tablou mare, dar, și mai important, aveau impact și valoare în economia universului creat și în sufletul jucătorului. Acum, ai trei modalități de a deschide o ușă, o ușă care nu face altceva decât să te oprească din a ajunge unde ai nevoie. Poți căuta obiecte ascunse în unele camere, dar vei găsi doar capcane și ambuscade, de care oricum nu poti trece chiar dacă eşti atent și le descoperi din timp. Capcanele trebuie dezarmate, iar în cele mai multe căzuri luptele cu „ambuscadele” tot trebuie purtate. Toate aceste joculete sunt deosebit de ușoare și de cele mai multe ori nu au niciun fel de repercușiuni asupra ta sau a eroului tău în caz de eșec. Vrăjile sunt puține și foarte generice și nu mai poți purta cu tine

în lupte decât căte 5, comparativ cu 6+1 în primul PQ. Deși jucat în modul „greu”, în tot acest joc numai un singur oponent a reușit să ne înfrângă, doar doi ne-ai pus probleme, în timp ce mulți, foarte mulți ne-ai plătit pur și simplu. Povestea este un ciot. Din eroul legendar care cucerea un continent, asedia orașe, culegea taxe, strivea armate, ne-am transformat într-un pârlit sau o pârlită care caută prin catacombe nici ea nu știe ce. Al-ul nu mai greșește omenește,



www.level.ro



12/2010 LEVEL 73



O bibliotecă răvășită în care trebuie să găsim o rețetă contra mahmurelui. Din păcate, totul se face automat, după ce inamicii sunt exterminați, fără niciun fel de pixel hunting.



dar în schimb scriptul îi spune că vrăjile și armele sunt mai importante. De multe ori, în loc să formeze trei capete care ar da 10-20 damage, te trezești că aruncă o vrăjă care te zgâriește cu-n 3, și asta pe hard. Unii dintre cei mai interesanți inamici pe care-i întâlniești sunt vârcolaci. Aceștia au două vrăji foarte puternice, una care transformă random 10-15 pietre și le face roșii, urmată de una care transformă toate piesele roșii în capete.

Cuplate cu faptul că, dacă aruncă prima vrăjă vârcolacul nu-și pierde turul, iar orice combinație de patru piese îi păstrează rândul (regulă valabilă pentru oricine), vârcolacul ar putea, după ce-și strângă mana (culoarea) necesară, să te strivească fără drept de apel (cel puțin la început, când nu ai crescut în nivel). Al-ul însă e înjosit încă o dată, pentru că nu e lăsat să arunce vrăjile imediat ce are suficientă mana, nu le înțărniește, nu le gândește. Când am văzut că, în loc să mute un cap, a aruncat vrăja de transformă roșu în capete, iar pe tablă nu există niciun roșu, mi-a urcat temperatura. Iar acesta nu e decât un exemplu.

E păcat și trist să vezi un joc deosebit și pasionant - în primul stăteam lângă LCD-TV căte 2-3 oameni și discutam (urlam) următoarea mutare, acum, fără să exagerez, am adormit de câteva ori în timp ce soția măcină la ei... ce spuneam - e trist să vezi în ce hal au adus un joc de dragul acoperirii unei căt mai mari arii demografice. E trist și pentru că PQ2 are și momentele și ideile lui bune,

care te fac să realizezi că lenea sau... nici nu știi ce a fost singurul motiv pentru care PQ2 nu e PQ1 la puterea a doua. Eroul are acum posibilitatea de a purta arme, care mai de care mai interesante, care nu pot lovi decât dacă colectezi o așaea resursă de pe tablă. Ai sănătate de critical, ai scut care dictează și șansa de a bloca, ai rezistență la vrăji și putere de penetrare, întâlniești opozanți diversi și interesanți și te plimbi prin locuri atât de frumos desenate, încât de multe

ori ai impresia că te joci un adventure.

În sfârșit, îmi e clar de ce primul joc a fost atât de bine primit. Era hardcore, chiar dacă provinea dintr-un joc casual; era greu și frustrant, dar în același timp atât de satisfăcător, puteai întreprinde la fel de multe acțiuni cât într-o strategie și un RPG combinat. Era pasiune pentru pasionați, nu casual de pierdut timpul.

#### Luptele care au salvat restul

Cu toată durerea mea de mai sus, cu toată liniaritatea și „plasticul”, jocul tot ne-a ținut acolo. E ceva cu gameplay-ul de acest tip, tetrisian-bejeweledian, care te face să joci în neșire. De altfel titlul de față poartă pe umeri și moștenirea tatălui lui pentru că, dacă primele jocuri nu ar fi existat, PQ2 ar fi fost văzut ca o mică revoluție. Lângă momentele de somn au fost și câteva momente de pură pasiune, momente în care ne-am apropiat de LCD, am băgat strategia într-o treaptă inferioară și am strâns din dinți. Prima întâlnire cu un Ogre de exemplu, care avea viață dublă cât noi, dar și un scut de 78, adică 78% șansă de a blocă loviturile și, implicit, de a primi doar jumătate din damage-ul dat de noi, a fost de mentală. La fiecare înșuruire de trei capete avea un plus de 25 la damage, o vrăjă care distrugea un rând întreg și ne facea să pierdem un tur și o altă care te lovea invers proporțional cu mana albastră deținută. Să nu mai vorbesc de armă, o bătă cu care aruncă critical-uri după cri-

tical-uri (dublu damage). A fost singurul moment în care a trebuit să ne schimbăm strategia, vrăjile și modul de joc. Chiar dacă nu ne trebuia, culoarea verde era culeasă conștiincios de pe tablă pentru a nu-i da șansa de a folosi una din vrăji, pumnii (resursa care te lasă să folosești armele, scuturile, poțiunile din dotare) erau și ei, când era posibil, culeși pentru a nu-l lăsa să lovească cu bâta, capetele trebuiau mutate obligatoriu. Am introdus o vrăjă care ne proteja, una cu care îi furam din mana, una care transformă orice piatră într-un cap exploziv și una care distrugea o întreagă culoare de pe tablă. Am dat armele la o parte și am urcat niște poțiuni cu puteri tămăduitoare și chiar și aşa tot a trebuit să încercăm de vreo patru ori până să-l dovedim. Au fost momente în care mai aveam între 1 și 10 puncte de viață și ne rugam să nu se aliniez nimic inconvenient. O luptă intensă și extrem de satisfăcătoare, dar cu doar 3-4 astfel de lupte într-un joc care a durat 60-și de ore pentru a-l termina, îmi vine foarte greu să-l recomand altcuiva decât pasionaților de astfel de tip de jocuri. De ce după această luptă toți ogre întâlniți au fost mult mai slabii numai Dumnezeu știe...

ncv

#### VERDICT LEVEL

- grafica
- sunetul
- animațiile
- dificultate inexistență
- plăcitor
- fară poveste

#### PE SCURT:

Producătorii și distribuitorii s-au imbogățit de pe urma primului joc din serie și de atunci tot încearcă să rediteză împreună. Banii le-au luat mințile însă. Păcat. Așteptăm Puzzle Quest 3.

Gen: Puzzle-Adventure. Producător: Infinite Interactive. Distribuitor: D3 Publisher. ON-LINE: [www.puzzle-quest.com](http://www.puzzle-quest.com)

CERINTE MINIME:  
Procesor Intel Core 2 Duo/AMD X2. Memorie 1GB RAM. Accelerator 3D 256MB.

#### ALTERNATIVA PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

Originalul și până acum unicul și adevăratul. Citiți articolul, o reclamă continuă la el.

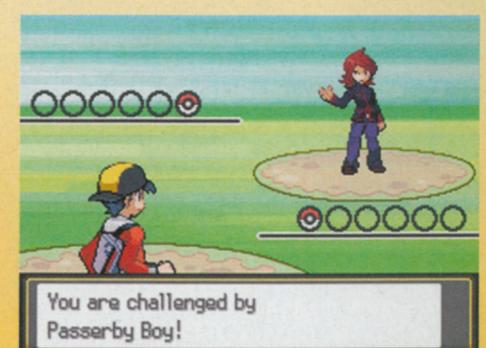
**7.5**

temp. Sau poate aveți treabă, dar nu vă lasă inima să vă despărțească de nobilul pokémon. Sau poate v-a sătura de grining și dorî să miroșești o frunză, să lingăci un con de brad, să arunci cu jir într-un mistreț și aşa mai departe în timp ce pokemonul face level up de unul singur (căci, din câte am observat, după fiecare plimbărică, pokemonul saltă un nivel) și vă găsește poțiuni sau alți pokemoni. Sau... sau... motivele sunt multiple și doar puține dintre ele vă recomandă ca o persoană întreagă la minte... Cert e că, vorba căntecului, "you'll never walk alone..." Oricum, nu în fiecare zi dai de un joc care te determină să mai ieși din casă sau, dacă te cheamă Ciolan Vladimir, să mergi pe jos la redacție...

#### Înc-o pokețată!

Sunteți pregătiți să dați putere Pokemonului asupra odraselor voastre? Doar în vacanțe, weekenduri și de sărbătorile legale ar fi sfatul meu, altfel v-ați trezi că Politehnica... Desigur, dacă preferați să se apuce de fumat și să meargă cu prietenii la concerte de rock satanic sau să tragă cu cornete (că nu își permite să-și cumpere un SIG-Sauer din banii de Fornetti) după polițiști, că aşa a văzut el în Counterstrike, țineți-l departe de el. Altceva? Înc-o Pokețată!

cioLAN



You are challenged by  
Passerby Boy!

#### VERDICT LEVEL

- explorarea
- număr impresionant de pokemoni
- Pokewalker

#### PE SCURT:

E bine să ai pokemoni!

**8.5**

# Pokémon HEARTGOLD VERSION



#### Mersul pe jos face pokemonul frumos

Unde era Pokemonul acum 20 de ani, când eram gata să îl accept ca Domn și Mântuitor al meu, să-l prind, să-i spun Propolis și să-l antrenez până la sfârșitul veacului într-o biruință asupra pokemonului necurat al mucoșului de la trei? Apare acum, trimis de Mike parcă anume să mă smintescă, pătrunde în întâiul slot al DS-ului ca la acasă, să face de râs în fața colegilor de școală cu 10 ani mai mici decât mine și să fortează să merg pe jos până la redacție/cârciumă/școală/alimentară, străvechi meșteșug pe care nu l-am mai practicat încă de la primul meu salariu. Cam târziu, stimabile!

#### Need 4 Grind!

Mi se șoptește dintr-un colț că musiu HeartGold (sau HeartSilver, aceeași Mărie cu pălărie argintie) ar fi un remake al bătrânlui Pokemon Gold (sau Pokemon Silver), apărut acum 10 ani pentru GameBoy Color. Așa o fi, dar atunci mă consideram adult, de-abia descoream grinding-ul, aveam destule probleme cu Diablo II și, sincer, nu-mi permiteam încă o adicție. Așadar, într-o lăză mea triumfală în universul Pokemon a fost amânată până la finalul lui 2010, când am decis că ar fi momentul să văd și eu ce fenomen cultural am ignorat atât de vreme. Inițierea a fost mai rapidă decât mă așteptam, căci lui Pokemon HeartGold nu-i pasă dacă îl ai dat doctoratul în creșterea și întreținerea pokemonului sau dacă ești un simplu restanțier creditat. El, săracul, se bucură oricum. Veteranii își primesc porția de grinding, acum într-un ambalaj mai atrăgător, bașca o mână de activități online prin Nintendo Wi-Fi (lupte, schimburi fără de care n-o să-l poți niciodată să te poți juca pe toți etc.), iar începătorii sunt scolitați temeinic în străvechea artă a Pokemonului și în scurt timp își vor admira grajdurile pline, exclamând mulțumiți „E bine să ai pokemoni!”. Nu



#### Gotta walk'em all!

Pokemon HeartGold (și SoulSilver, de ce ar fi Aurul mai cu moț?) vine la pachet cu un instrument care încurajează plimbările lungi și dese. Cu DS sau fără DS. Pokewalker-ul, un gadget construit după chipul și asemănarea unui pokeball (cursa de pokemoni), este în principiu un pedometru (liniște acolo în spate, pedometru este aparatul care înregistrează numărul de pași, nu blestemăția la care vă gândești voi, fi-av internetul de râs) în care vă „descărcați” pokemonul favorit pentru a-l scoate la plimbare alături de voi. Cum de ce? Poate nu aveți caine să-l plimbați și oricum e la modă să ai un animal de companie electronic care nu mânâncă decât

Gen: JRPG. Producător: Game Freak. Distribuitor: Nintendo. Ofertant: TNT Games, Tel: 021.330.17.19. ON-LINE: [www.pokemonheartgold.com](http://www.pokemonheartgold.com)

#### ALTERNATIVA SHIN MEGAM TENSEI: DEVIL SURVIVOR

Sunteti prea bătrâni pentru Pokemon? Devil Survivor vă trimite la adunăt demoni. Sau pentru o poveste mai cu zâdă. Sau

# Emberwind



## PLATFOARME DULCI CA-N NOUĂUZECI...

**A**m fost dintotdeauna un fan al genului platform. Fie că l-rostogoleam pe Sonic prin peisaj, rădeam cu Jazz Jackrabbit sau dădeam din coada lui Gex și din spada căpitanei Claw, jocurile respective mă faceau să mă simt foarte bine, plimbându-mă în decoruri colorate, frumos desenate și pline de personaje haioase. De-asta mă bucur de fiecare dată când am ocazia să pun mâna pe un platformer bun, mai mult sau mai puțin de școală veche. Genul platform puzzle e la mare căutare pe piața indie, din pricina unor reușite precum Gish sau Braid. Uite că Timetrap, un mic studio suedeze, și-a propus să reinve atmosfera vechilor sisteme, precum Amiga, cu un joculeț că se poate de clasice și foarte simpatic. În Emberwind îl joci pe Kindle, un Fire Gnome simpatic, pus în situația de a salva Regatul

Grendale. Acolo domnea o pace netulburată de multă vreme, sub căma Regelui Gyro. Însă chiar în mijloc anualei serbări de toamnă, apare o armată de creaturi intunecate (și haioase), puse pe reie. Kindle se vede nevoit să străbată înțintul, aprinzând felinare pentru a alunga intunericul. În ajutorul lui a venit bunul prieten Wick, o bufniță albă cu mutră pisicoasă. Știu, s-ar putea să vîne pară că jocul are cam mult zahăr, dar credetă-mă, odată ce-l descoperiți, veți vedea că doza aleasă este cea mai potrivită cu putință.

### Gnom versus gremlini

Kindle e foarte placut de manevrat prin puzderia de niveluri, din cele mai diverse, iar acțiunea este pe cât de simplă, pe atât de captivantă. Practic ai un singur buton de atac, tastele direcționale și tasta de sărit, însă acțiunile se

modifică în funcție de context. O apăsare de Space rezultă într-o pălitură standard, în timp ce acționarea ei repetată face loc unui combo spectaculos. Când ataci în fugă, Kindle se transformă într-o mingiță, precum Sonic, trăind în inamicii la pământ. Cu tasta direcțională și atacul, Kindle dă o lovitură mai lentă, dar cu rază mai lungă, perfectă pentru a ciuguli din siguranță anumiți inamici. Pe parcurs găsești tot felul de noi mișcări, care-ți deblochează inclusiv atacuri de la distanță (arunci cu ghindă), toate la locul lor și satisfăcătoare. În plus, din când în când, dai peste Brownies, un soi de spiriduși cu trupuri de trolluri mici, care-ți îmbunătățesc atacul standard cu o abilitate anume (depinde de culoarea spiridușului), cum ar fi cea de a prinde inamicii într-o bulă, unde sunt incapabili să atace sau să se apere sau aruncatul unei mingi de foc în gloata necurată. Desigur, pe drum găsești și rune care-ți măresc puterea de atac, iar cantitatea de vitalitate îți crește pe măsură ce mături pe jos cu dușmăneii. Jocul nu este foarte dificil, deși uneori oferă provocări interesante, iar salvarea se face pe bază de checkpoint-uri, cu mențiunea că teleportarea la unul dintre ele nu face inamicii



deja aplatați să mișune din nou prin nivel. Inamicii sunt și ei suficient de variați, iar decorul găsești de tunulete, mașinarii de asediu și alte astfel de băzdăgăni de distrus sau de folosit impotriva gremlinilor. Designul nivelurilor s-a dovedit și el destul de bun, atât prin felul în care sunt construite, cât și prin durata de parcursare (e numai bine că să nu ajungi să te plăciștești de vreunul). Cu mici scăperi, cum

ar fi faptul că, în timp ce piticania noastră poate înota prin tuneluri subacvatice, contactul cu anumite suprafețe de apă îl provoacă un deces subit, inexplicabil în context. M-am distrat că producătorii au pus și făntâni unde poți pară o parte din avere (e platform, logic că ai de alergat după golani lucioși de pus la ciorap), cu șansa de a troси un jackpot pe cinstă. Dacă luăm în calcul și porțiunile de zbor plus confruntarea finală, avem ta-

bloul unui joculeț că se poate de variat. Uneori, te lasă să-ți alegi drumul prin aşezare, fiindcă nivelurile sunt reprezentate prin puncte pe harta principală. Nu vrei chiar acum în port? Nu-i nimic, mergi către centru și te întorci mai târziu! Una peste alta, Emberwind nu este vreun clasic în devenire și din păcate nu face suficient uz de narațiune și de fermecătorul univers creat, însă merită

incercat și este o recomandare clară pentru butonaci începători și mai ales pentru copii. Dacă producătorii se vor juța de cuvânt și vor scoate un patch care să ofere suport pentru monitoarele în format 16:10 (pe care momentan imaginea e tăiată puțină în laterale din cauza aspectului wide exclusiv 16:9), totul va fi minunat.

Caleb

## VERDICT LEVEL

- desenat superb, bun pentru copii
- variat, amuzant, multe niveluri și durată mare de joc
- gameplay de școală veche, frumos cizelat, dar nu „hardcore”
- dificultatea putină cam redusă, pentru gusturile multor copii
- rejuvacabilitatea finde spre zero (bine că-i lung)
- nu exploatează suficient universul creat

### PE SCURT:

N-o fi jocul jocurilor, iar doza mare de zahăr-i-ar putea împiedica pe unii să-l aprecieze, însă Emberwind e un joculeț solid, variat și plin de farmec, recomandat în special copiilor și celor cu minte de copil. Eu zic să-l incercă!

Gen Platform Producător Timetrap Distribuitor Timetrap Ofertant Timetrap ON-LINE www.timetrap.se/emberwind

**CERINTE MINIME:**  
Procesor PIV 2,4 GHz Memorie 512 MB Video Shader Model 2.0

8

### ALTERNATIVA CAPTAIN CLAW

Emberwind mi-a amintit de simpaticul platformer Captain Claw, produs de Monolith prin 1998, unde într-un lumea unui cotidian care în timpul liber este căpitan al unei nave de pirati. Armelele celor Nou Vieti e miza pentru care Claw se-arruncă prin 14 niveluri reușite, populate cu adversari psiopat de simpatici.



## The Call of the Fireflies

Mod pentru Crysis [pe DVD]



**I**n mod normal, atenția îmi este atrasă mai ales de mod-uri pentru Half-Life 2 sau Unreal Tournament 3, însă un produs de excepție precum The Call of the Fireflies pentru Crysis nu avea cum să nu-mi atragă atenția. În plus, jocurile care imbină în mod armonios explorarea cu puzzle-uri bine gândite mi-au atins din totdeauna o coardă sensibilă.

Din start, remarcă grafica excelentă. De la un mod creat pentru Crysis, ce utilizează unul dintre cele mai arătoase motoare grafice din toate timpurile, exact la asta mă și aşteptam, iar The Call of the Fireflies s-ar putea să fie cel mai ingenios și mai reușit mod single pla-

yer creat vreodată pentru Crysis din acest punct de vedere. Părerea mea. Însă ineditul acestui joculete vine din faptul că se distanțează total de conceptul de joc promovat de Crysis, unde pac-pac-ul face legea. Prin contrast, în The Call of the Fireflies nu există arme, explozii de orice culoare și nici măcar nanocostume. Aici, accentul este pus pe explorare, nicidem pe lupte furioase. Eroul principal este un bătrân care ia urmă unor licurici misterioși pe cărările unui munte, prin caverne, sate adormite și tot felul de locuri mai puțin ospitaliere cu călătorul de ocazie. Este iarnă și atât de frig, încât salvarea eroului de ingheț depinde numai de la li-

curicii care îl ghidează spre diverse surse de căduri, mai mult sau mai puțin accesibile, pe toată durata călătoriei. La rândul lor, obstacolele se cer abordate în moduri diverse.

S-ar zice că marele dușman al eroului nostru este vârsta. Fiind bătrân, el nu poate sări, alergă sau înnoată, iar o căzătură serioasă îl poate fi fatală. De fapt, apă este cel mai mare inamic al său, pentru că frigul îl afectează serios atunci când calcă într-o bală sau traversează un pârâu. Pentru că una e să te uzi vara, alta să te uzi iarna pe un frig cumplit, cu riscul de a îngheța rapid. Vântul puternic îl afectează într-un mod similar, însă

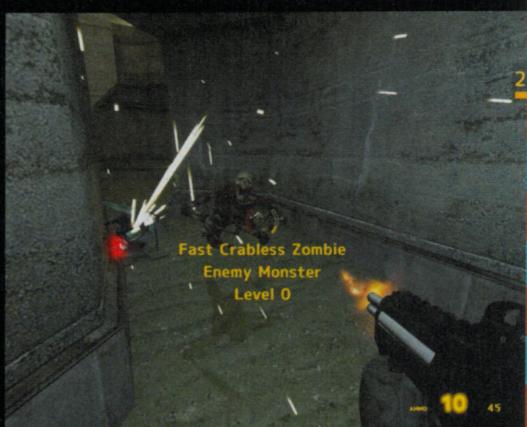


The Call of the Fireflies vine cu un concept interesant și atrăgător, în ciuda repetitivității care îl ar putea alunga pe unii. Designul nivelurilor este fără cusur, iar atmosfera unică. Poate că nu îl ar fi stricat și o coloană sonoră pe măsură, care să o accentueze, însă sfatul meu este să-l încercați, chiar și pentru simplul fapt că este complet deosebit de orice altceva.

[fireflies.clement-melendez.com](http://fireflies.clement-melendez.com)

## Modular Combat

Mod pentru Half-Life 2 [pe DVD]



**N**u sunt sigur că de multă lume joacă Half-Life 2 Deathmatch, însă există deja o mulțime de oameni care încing serverele unor moduri multiplayer create pentru cunoscutul FPS al celor de la Valve, iar Modular Combat este unul dintre ele. Ajuns în peste doi ani de zile de la lansare la versiunea 2.0.4, modul imbină excelentele unui shooter clasic cu cele de role-play și are la bază tocmai universul Half-Life. Modular Combat vine cu peste 50 de module ce pot îmbunătățește la orice nivel, în orice combinație, dându-le combatanților abilități uimitoare precum zborul, teleportarea și folosirea unor mingi energetice pe post de muniție.

Ca fapt divers, acțiunea se petrece într-un lăborator de teste al unei mari corporații, unde trei facțiuni (Rezistență, Combine și Aperture Science) luptă pe viață și pe moarte între ele pentru supraviețuire, dar mai ales pentru bunul mers al testelor nouului sistem de luptă HEV Mark VI. Seama că Borderlands, are monstruozitatele lui și este gratis pentru posesorii jocului Half-Life 2. Cine nu are, poate să-l cumpere cu aproximativ zece euro prin Steam.

[modularcombatsource.com](http://modularcombatsource.com)



## ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul  
**3REVISTE** prin SMS

la numărul  
**7555**  
și primești oricare 3  
reviste din portofoliul  
editurii  
Preț: 6 EUR + TVA  
în rețelele



Trimite cuvântul  
**CARTE** prin SMS

la numărul  
**7555**  
și primești revista CHIP + cartea  
„Cum să ajungi în top pe Google”  
Preț: 6 EUR + TVA în rețelele

Detalii pe:  
[www\(chip.ro/sms](http://www(chip.ro/sms)

**NOU**

## SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul  
**7555**  
și ești abonat pe

**3 luni**

la revista Foto Video Digital  
Preț: 6 EUR + TVA  
în rețelele

la numărul  
**7441**  
și ești abonat pe

**6 luni**

la revista Foto Video Digital  
Preț: 10 EUR + TVA  
în rețelele

la numărul  
**7555**  
și ești abonat pe

**3 luni**

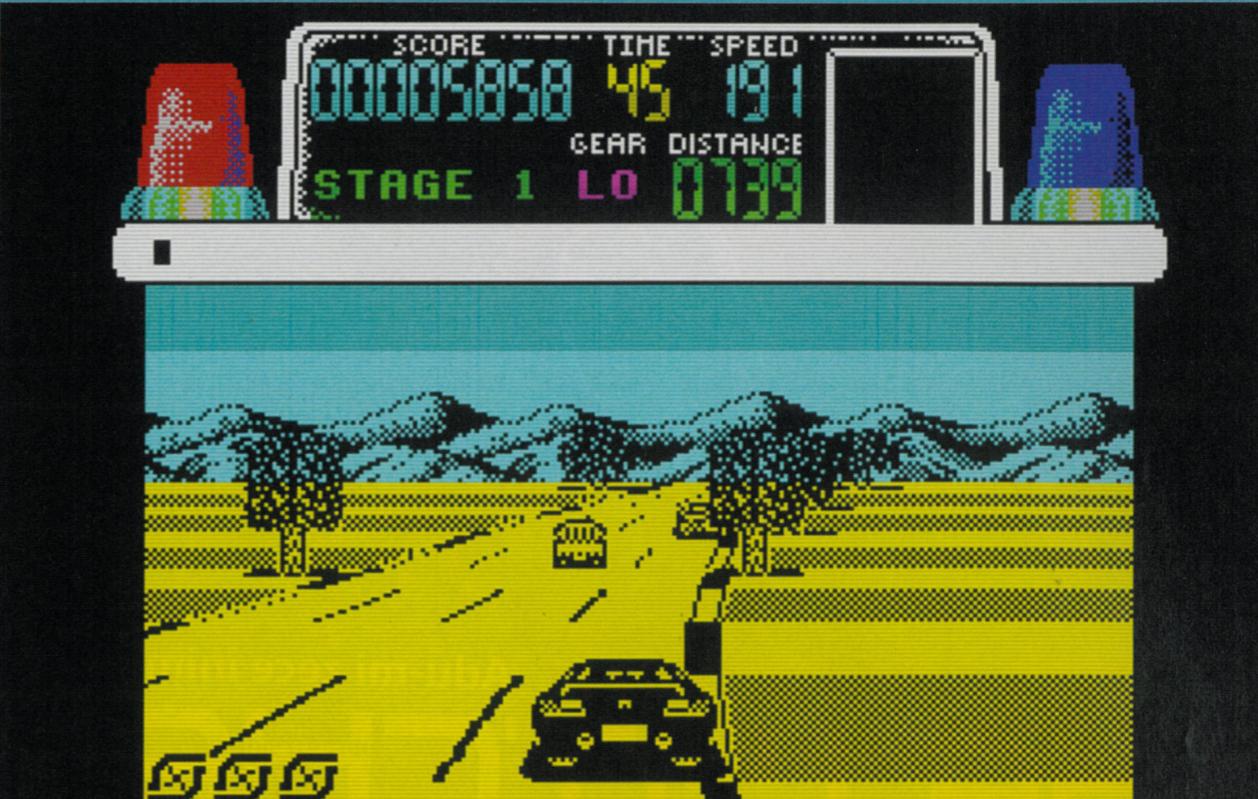
la revista PC-Practic  
Preț: 6 EUR + TVA  
în rețelele



la numărul  
**7441**  
și ești abonat pe

**6 luni**

la revista PC-Practic  
Preț: 10 EUR + TVA  
în rețelele



## Program: CHASE HQ

Imaginati-vă că n-a trebuit să vărs nici măcar o lacrimă pentru mult răvnitul HC, după care tânjeam în tăcere de ceva timp. E drept, am dus puțină muncă de convingere, dar, sincer, am lucrat mult mai mult pentru un Brick Game. Puțin mai târziu urma să aflu că, atunci când nu muncești deloc pentru un lucru, vei ajunge să muncești pe brânci cu el. Calculatorul e o unealtă, ca și sapa, și nu cred că am auzit pe cineva care să se fi dat de ceasul mortii pentru o sapă. După o zi de sapă în schimb... Yup. N-am avut voie să mă ating de jocuri până nu am epuizat toate programele din cărtuliile „Cum să facem jocuri pe calculator” și „Prietenul Meu Calculatorul”. Halal prieten! Băi, a fost o perioadă sumbră și aşa ar fi rămas dacă englezii lui Tata nu m-ar fi scos din ghearele BASIC-ului. Într-o bună zi (pentru mine a devenit bună abia când am realizat confuzia), Ciolan Senior s-a gândit să îmbine utilul cu plăcutul și mi-a cumpărat o casetă cu ceea ce credea el că e un joc de șah. Jocul lui de șah se numea Chase HQ. Norocul meu a fost că, în afară de partea evidentă... d'oh joc cu mașinute și nu șah, aveam totuși o vîrstă și știam cu ce se măncă șahul, altfel mă făceam de râs la interviul de angajare când i-aș fi spus cu seninătate lui Mike că Need 4 Speed e cel mai meseriaș joc de șah de la Chase HQ încocace și că-mi place de mor să fiu nebunul cu Ferrari.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Încercând disperat să-mi păstreze privilegiul de a vedea și mașini frumoase (Chase HQ arăta superb pentru vremea lui) pe ecranul televizorului color, nu doar linii de cod, am început să-mi liniștesc părintele subliniind asemănările dintre Chase HQ și nobilul sport al mintii. Heloooo... polițist în patrulă, o mașină care se deplasează asemănător turei, șoselele sunt pline de nebuni, scopul e să dai șah-mat cu bara din față autoturismului răufăcătorului. În timp ce eviti alte mașini. Păi dacă nici ăsta nu e șah pe față... În plus, ești un om al legii. Legea e întotdeauna corectă și nu cred că mai e nevoie să subliniez rolul educativ al unui asemenea joc sau cum elimină el dintr-un foc ambiguitatea morală a șahului clasic, unde nu am priceput nici până acum cine are dreptate, cine duce lupta cea dreaptă și cine e geniul care s-a gândit să recruteze nebuni în armată. În fine... nu cred că am folosit exact expresia „ambiguitate morală”, nu sunt prea sigur nici dacă episodul s-a desfășurat aşa cum îl povestesc (e posibil să-i fi spus verde în față să-și ia cărtile înapoi și să mă lasă pe mine cu mașinutele), dar cred că a înțeles ideea, căci s-a uitat lung la mine, a strâns în tăcere toate cărtile, inclusiv caietul în care desenase tastatura, și m-a lăsat să devin redactor LEVEL.

Multumesc, Chase HQ. Ești mai frumos decât șahul și nu lăsa pe nimenei să zică altfel!

O OK, 0:1

# Adu-mi zece inimi de lup

# THE WITCHER

## CARD GAME

**N**PC-ul e în același timp cea mai enervantă și cea mai năpăstuită creatură din universul gaming-ului. Când protagonistul nu îl caută prin rafturi, butoaie, lăzi sau buzunare să îl fure agoniseala de o viață (care căteodată constă în cel mai recent număr al revistei Cat's Paw), trebuie să-i facă cele mai stupe favoruri pentru a avansa povestea. The Witcher reușește să captureze perfect dualitatea acestui arhetip și să lanseze jucătorii într-o lume a introspecției, a găsirii de sine și a redefinirii propriului caracter.

OK, e doar un joc cu cărți.

**Intr-o țară-ned-părată...**

Jocul aduce oarecum la Citadels, pe care l-am discutat mai demult. E ușor, rapid de jucat și nu are două sute de piese. Dezavantajul

e că se poate juca în maximum patru oameni. Componenta de bază a jocului este cartea de atac. Fiecare carte de atac are un tip asociat (sabie de oțel, sabie de argint, magie sau poțiune) și o valoare de 1 sau 2. De partea cealaltă a baricadei sunt monștri, care au o valoare și un număr de atacuri (de anumite tipuri) necesare pentru a-l învinge. Monștrii se învârt prin anumite zone (identificate tot prin cărți) și, dacă sunt lăsați prea mult acolo, vor distrugе zona, fapt care va avea repercusiuni negative asupra tuturor jucătorilor. Mai sunt niște cărți cu abilități speciale și variate, bănuți de aur de carton și, nu în ultimul rând, NPC-urile.

La începutul fiecărei tură vor fi dezvăluite o carte specială și trei cărți de atac, restul rămânând în pachet. Fiecare jucător își va alege unul din NPC-urile. Numărul acestui NPC va reprezenta ordinea în care jucătorii vor face acțiunile. De asemenea, fiecare NPC mai are o abilitate specială legată de numărul de cărți pe care le poate trage, tipul pe care îl poate filtra sau cât aur primește pe tură. Astfel, în fiecare tură e ideal să alegi NPC-ul care îți oferă lucrul de care ai nevoie.

Structura unei tură este simplă. În ordinea numerelor de pe tricou (sau, în cazul acesta, de pe cărțile de NPC), jucătorii vor folosi abilitatea specială a acestuia, vor alege o carte dintre cele dezvăluite și una din pachet, apoi vor trage o monedă de aur (care poate avea valoarea 2 sau 3). După ce ritualul

s-a încheiat, urmează punerea în uz a aurului. Vom licita pentru Geralt.

**Geralt la ofertă**

Nu, nu e o greșeală. Conceptul de licitație bănuiesc că nu e străin nimănui, așa că voi rezuma: cel ce oferă cel mai mult are controlul lui Geralt tura aceasta. Va avea de ales dintre patru versiuni ale acestuia, fiecare corespunzătoare unei din tipurile de atac menționate mai sus. Această alegere ne va oferi încă un atac din acel tip.

Acum vine momentul ca bravul NPC să se îmbrace în costumul de mire al tatălui său, să dea calului să mănușe jeratic și să-l plătească pe Geralt să omoare niște monștri. Lupta e foarte intuitivă. Pui jos numărul de atacuri necesar pentru a învinge monștrul respectiv și... gata. Păstrezi trofeul. Jucătorul care a ieșit al doilea la licitație (second place is first loser) va primi și el o ocazie să-l folosească pe Geralt, fără a avea însă și luxul de a alege.

După ce monștri sunt învinși, se va licita pentru carta specială. Nu o să intru în detaliu. Aceasta poate fi orice, de la un atac versatil (un fel de Joker) la cărti care anulează un atac și fac un jucător să-și irosească o mână întreagă de cărți. Jocul va continua până când unul din jucători învinge 3 monștri. Moment în care se va număra valoarea acestora. Jucătorul cu cea mai mare valoare a trofeelor câștigă.

Și atât. Fără zaruri complicate, fără piese de plastic și lemn. Doar un joc de strategie lejer în care un pic de gândire anticipativă contează mai mult decât orice. Promit că mă reînverzesc luna viitoare cu un joc care m-a înțunit treaz până la 7 dimineață.

PS: Nu, nu sunt sănii în Witcher Card Game.

■ Paul Policarp

[www.level.ro](http://www.level.ro)

Vrei mai mult decât o simplă poză?

**VREI FOTOGRAFIE?****FOTO-VIDEO**  
DIGITALte invită să descoperi  
secretele fotografiei digitale în prima carte  
din **Colecția CHIP COMPACT****EDIȚIE LIMITATĂ**

În cele peste 200 de pagini, ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale fotografiei digitale (portret, peisaj, macro etc.), oferă exemple concluzante, ilustrează și explică regulile de compozitie, oferind linii de ghidaj pentru diversele situații de fotografiere, din punct de vedere tehnic (setarea aparatului foto, accesoriile necesare și utile etc.) și artistic (idei de abordare a diverselor subiecte etc.).

**Din cuprins:**

Cele mai importante reguli de compozitie | Compoziția cromatică | Fotografiera pe vreme rea | Fotografia de noapte | Fotografia macro | Fotografia de portret | Fotografia de peisaj | Fotografia panoramică | Fotografia alb-negru | Creativitate în studiul foto | Citirea histogramei etc.

Cartea **'Cele mai bune sfaturi pentru fotografia digitală'** va fi disponibilă, începând cu **22 decembrie 2010**, în toate centrele de presă prin:

→ **Pachetul promovațional**  
**FOTO-VIDEO**  
DIGITAL, ediția  
lunii ianuarie 2011 + carte

→ **Pachetul promovațional**  
**CHIP** cu DVD, ediția  
lunii ianuarie 2011 + carte

Cartea poate fi comandată și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau poate fi achiziționată din librării.

## ACER LIQUID METAL

Lăsând deoparte procedura laborioasă de lichefiere a metalelor pe care cei de la Acer zic că au folosit-o pentru a realiza acest terminal mobil, apreciem stăruința și îndemânarea designerilor care și-au lăsat amprenta pe acest produs. Acer nu este un jucător foarte activ pe această piață, însă din când în când lanseză produse foarte interesante și atractive. Cât de curând, Acer Liquid Metal va fi lansat și pe piața din Europa, iar până atunci merită să vă supun atenției câteva detalii despre el. Este un smartphone destul de reușit, cu finisaje de calitate și dotări mai mult decât rezonabile.

Accentul se pune pe ecranul TFT de tip capacitive de 3,6 inchi ce afișează o rezoluție nativă de 480 x 800 de pixeli. Răspunde bine la comenzi, iar aplicațiile „curg” foarte lin. Apreciez faptul că au înglobat încă din start versiunea Froyo a sistemului de operare Android. Pe partea de telefonie veți fi surprinși de calitatea sunetului atât la recepție, cât și la emisie. Producătorii au înglobat și o funcție de noise canceling grăție unui microfon secundar, ce atenuază pe cât posibil zgomotele exterioare. Cei care socializează în mediul virtual vor fi foarte mulțumiți de întreaga suiată de aplicații ce facilitează o activitate foarte intensă pe Facebook sau Twitter. Nici zona multimedia nu este ignorată, însă ca să fiu la obiect vă zic doar că puteți să vizionați clipuri multimedia în condiții foarte rezonabile. Să nu uităm nici de senzorul foto de 5 megapixeli... face poze incredibile ziua în lumină și destul de bune pe-nserat.

## Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 115x63x14 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: SuperTFT capacitive touchscreen – 16 mil. culori, 480x800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), autofocus, Geo-tagging, LED flash, funcție de detectare a feței
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: XviD, MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, WLAN Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA; Port infraroșu: NU
- CPU: Qualcomm MSM7230-800 MHz
- FM Radio inclus: NU; GPS: DA – suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până la 11 ore (2G) / 8 ore (3G)
- Talk time: maximum 11 ore (2G) / 8 ore (3G)

## VERBATIM STORE 'N' GO USB 3.0 PORTABLE HARD DRIVE

**S**tocarea sau transferul datelor ce în timp au tendința de a se acumula extrem de rapid poate deveni o problemă foarte apăsătoare.

Soluția oferită de HDD-urile portabile este utilă și mai ales rapidă. Practic, în momentul în care ai conectat HDD-ul la PC sau laptop, ai acces instant la orice fișier, nefiind nevoie să cauți printre grămadă de DVD-uri, etichete sau nu. În acest fel se rezolvă multe probleme, însă în momentul în care și nevoie să transferi rapid cantități enorme de date, atunci... cauți alte soluții. Una dintre ele este Verbatim Store 'n' Go.

Capacitatea de stocare a HDD-ului de 2,5" poate varia,



însă interfața de transfer USB 3.0 rămâne bătătă în cuie. Lăsând deoparte „sloganurile” de marketing, de pe un Verbatim Store 'n' Go cu HDD de 500 GB am reușit să obținem o rată medie de transfer de aproximativ 35 MB/s. Este o valoare foarte bună dacă ținem cont că interfața serială de care se leagă la cap USB 3.0 este de ceva timp în funcție.

Ofertant: Partenerii Verbatim, Pret: 367 Lei (500GB)

## Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Dimensiuni: 124x60x12 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: LCD capacitive touchscreen 16 mil. culori, 480x800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), autofocus, LED flash, stabilizator imagine, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV, MKV, DivX, Xvid
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, WLAN Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Push E-mail
- CPU: ARM Cortex A8 1GHz
- Bluetooth: DA; Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS; TV-Out: DA
- GPS: DA; Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh

## SAMSUNG S8530 WAVE II

în evidență tot ce e mai bun dintr-un device Samsung. Pune la dispoziție o sumedenie de aplicații, cu ajutorul cărora dezvoltatorii pot crea tot felul de programe foarte utile și haioase. Revenind la nou S8530 Wave II, pot spune că într-adevăr sunt impresionat de felul în care ecranul său LCD își îndeplinește sarcinile. Oferă o rezoluție bună, un contrast spectaculos și o vizibilitate deosebită atunci când ești afară și bate soarele fix în ecran. Samsung S8530



Wave II include 2 GB de memorie internă pentru stocare de date, cu posibilitatea de a extinde această capacitate cu ajutorul unor carduri de memorie de tip microSD. Dacă vrei să vă impresionați prietenii, puteți apela la funcțiile sale de TV-Out pentru a reda clipuri de mare rezoluție direct pe ecranul unui TV sau LCD. Numărul de aplicații disponibile este destul de mare. Tot ce aveți de făcut e să realizezi o conexiune la internet și din meniu telefonului puteți să le încercați pe toate.

## AVERMEDIA CINEMA E232

Soluțiile de buget nu sunt întotdeauna cele mai „vânatate” produse deoarece anumii clienți sunt circumscrisi cu privire la calitatea acestora. Ei bine, există și exceptii de la regulă și de multe ori un produs simplu, cu funcții reduse ca număr, poate fi mult mai util și mai ușor de folosit. Așa am descoperit acest media player de la AverMedia. Modelul Cinema E232, în ciuda prețului său mai mult decât acceptabil, își evidențiază performanțele în fața unui monitor sau a unui televizor LCD. Este mic, compact, nu ocupă spațiu și are un consum de maxim 10 wați. Cu ajutorul lui puteți viziona fotografii, clipuri multimedia dintr-o gamă foarte variată de formate și, nu în ultimul rând, vă puteți asculta melodii preferate codate în format MP3, AAC, OGG sau chiar WAV. Alături de interfața HDMI,



Ofertant: Partenerii AverMedia, Pret: 269 Lei

# NOUTĂȚI Librăria CHIP ONLINE ro

Comandă online cărțile și ai până la 20% REDUCERE

Editura Polirom  
47.95 lei



38.36 lei

Editura Litera  
59.90 lei



47.92 lei



48.36 lei



28.76 lei



46.32 lei



Detalii pe www(chip.ro/librarie)

## LG C320 INTOUCH LADY

Mă gândesc că, în această perioadă a anului, sunt la mare căutare cadourile și, pentru cei care au lăsat pe ultima sută de metri achizițiile pentru cei dragi, o mică sugestie ar prinde bine. Adevărul e că un telefon mobil nou și modern nu strică nimănui, iar dacă persoana căreia vrei să-i faci o bucurie este o soră, prietenă, colegă, vecină, logodnică, soție etc., atunci poți merge pe mâna celor de la LG. Lansat în ediție specială, LG C320 InTouch Lady a fost conceput pentru a fi pe placul a căt mai multe persoane de sex feminin. Are un design jucăuș, se comercializează în culori „clasice” negru, alb, roz și...oranj și este foarte lejer de utilizat. Se asigură suport pentru tot soiul de aplicații online, deoarece beneficiază de o conectivitate impresionantă. Tastele de pe tastatură sunt destul de mici ca dimensiuni, însă spațiul între acestea este suficient de rezonabil că să se evite apăsarea accidentală a mai multe butoane odată. Nu știu ce a fost în capul celor de la LG în ceea ce privește camera foto. Au inclus un senzor amărat de 2 megapixeli care nu beneficiază nici măcar de suportul unui flash de tip LED. Oricum, per ansamblu este un device reușit.



### Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 91 x 63 x 16 mm
- Greutate: 106 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh



## X13 MODULAR COMPUTER

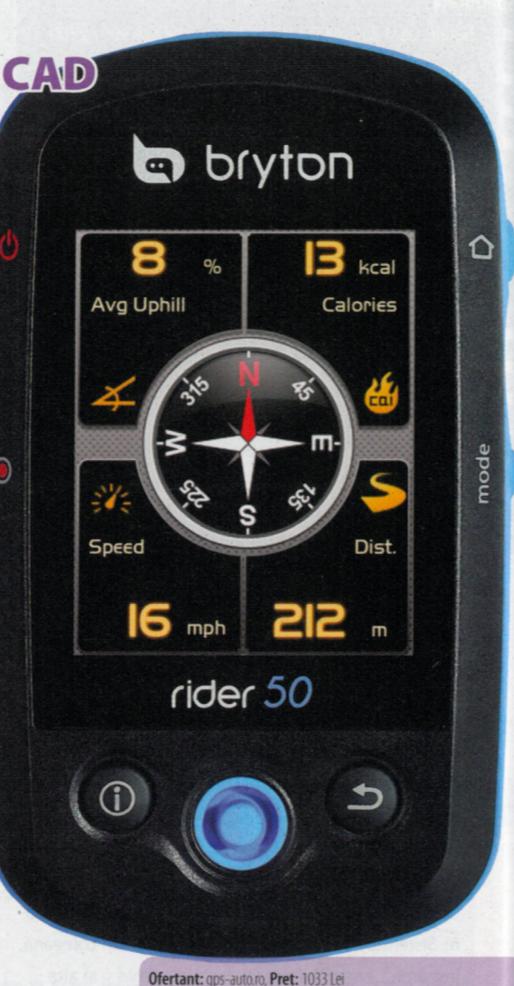
Parcă o să văd că de curând anunțuri pe net de genul „Schimb modul procesor cu modul unitate optică și conectivitate A/V. Achit diferența”. E interesant, nu-i aşa? De unde toate acestea? Ei bine, compania X13 are o idee genială (pentru care a și fost recompenSATă cu diferite premii) ce permite unui utilizator să-și construiască un sistem de calcul după nevoile sale. Astfel s-a pus la punct un sistem modular ce conține toate componentele unui așa-zis PC. În primă fază, s-au realizat trei module, de mici dimensiuni, ce adă-

postesc procesorul și RAM-ul, conectica și partea de stocare. Deja sunt pregătite de lansare noi module cu componente ieftine sau performante. În această formulă oricine își poate crea un PC, îl poate upgrada sau modifica fără a mai fi nevoie să apeleze la un specialist. Fiind „ambalate” independent, componentelor din incintele metalice li se asigură o ventilație și o răcire mai bune, neexistând interferențe cu ceilalți vecini de...„modul”.

BogdanS

## BRYTON RIDER 50 HR CAD

Minunile se găsesc la tot pasul, iar cu Bryton Rider 50 le poți găsi și mai repede. Aparate GPS am mai testat până acum, însă 99% dintre ele se adresează cu precădere șoferilor, celor care folosesc ca mijloc de deplasare un autovehicul cu 4 roți. Noul Bryton Rider 50 este mai șmecher din acest punct de vedere deoarece are ca grup întărit bicicliștii, motocicliștii sau cei care se deplasează și pe alt fel de teren decât „potecile” acoperite cu asfalt. Este un device de dimensiuni reduse, însă chiar și așa te poate ajuta să te orientezi fără nicio problemă. Este un model off-road, protejat de o carcasă „standardizată” ce garantează o bună funcționare în condiții de praf, umezeală, caniculă sau îngheț. Căluza digitală este foarte utilă mai ales pentru cei care practică diverse sporturi în aer liber. Pe lângă îndrumările binevenite, pe ecranul său sunt afișate informații cu privire la altitudine și rezultatele unei funcții de tip barometru. Dacă dorîți să vă mențineți un tonus perfect, îl puteți folosi și pe post de antrenor personal. Cu ajutorul unor senzori incorporați, vă poate monitoriza ritmul cardiac, numărul de pași efectuați sau distanța parcursă. Funcția de cronometru nu mai are nevoie de nicio descriere, însă cu siguranță vă va ajuta să obțineți rezultate din ce în ce mai bune. Bryton Rider 50 se livrează cu harta Europei de Est preinstalată, iar dacă aveți de gând să explorați și alte trasee, puteți oricând să-i faceți un update.



Ofertant: gps-auto.ro. Preț: 1033 Lei

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE îți oferim 84 de PAGINI cu și despre fotografie

Cum să înțelegem LUMINA

Sfaturi de utilizare: DIAFRAGMA 8

**FOTO-VIDEO** DIGITAL

decembrie 2010 10 LEI ISSN 1453-7079

**Design fotografic**

CREATIVITATE | ABORDĂRI INEDITE | PICTARE CU LUMINĂ | SIMPLITATE | ORIGINALITATE

TEST COMPACT BRIDGE DSLR  
Panasonic | Sony | Canon | Pentax

REVIEW SOFTWARE Photoshop Elements 9

DESIGN FOTOGRAPHIC / TEST & REVIEW: PANASONIC | SONY | CANON | PENTAX | PHOTOSHOP ELEMENTS 9

**FOTO-VIDEO** DIGITAL 12 2010

Utilitare ProShow Gold 4.5, ProShow Producer 4.5

Mastre Imagine test Canon PowerShot G12, test Pentax K-R, Imagine și videoacord

ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 9

Vrei mai mult decât o simplă poză?  
**VREI FOTOGRAFIE?**

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE ro

Comandă online revista pe  
[www.chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)

Participă și tu la  
seminariile și workshop-urile  
organizate de revista **FOTO-VIDEO**  
pe parcursul întregului an  
Detalii pe [fotoworld.chip.ro](http://fotoworld.chip.ro)

# ALTERNATIVE MUZICALE

D e multe ori, am încercat să-mi imaginez cum ar arăta viața astă agitată în condițiile în care nu s-ar mai auzi niciun fel de muzică, niciun fel de înșiruire de note muzicale. Probabil s-ar reinventa, dar să spunem că acest lucru nu se mai poate. Ce am face? Recunosc, mi-au trecut prin cap tot felul de răspunsuri ciudate, trăsnite sau chiar nebune de-a dreptul. Voi la ce concluzie ați ajuns?

Până una-alta, eu zis să ne bucurăm că există miliarde de melodii și, dacă pe unele dintre ele le aveți la suflet și vă trezesc tot felul de amintiri, ascultați-le căt de mult puteți. M-am gândit că acasă sau în alte locuri unde petreceti o grămadă de timp de cele mai multe ori dați de un calculator pe care puteți să vă creați un playlist

■ BogdanS

**SPECIFICAȚII:**  
Display: TFT - 3 inch - touchscreen  
Capacitate memorie internă: 16 GB  
Format fișiere recunoscute: JPG, FLAC, WMA, BMP, MP3  
Greutate: 76 grame  
Funcție reportofon: DA  
Suport card de memorie: DA  
FM Transmitter: NU  
Preț: 584 Lei

## Teac MP-580



1

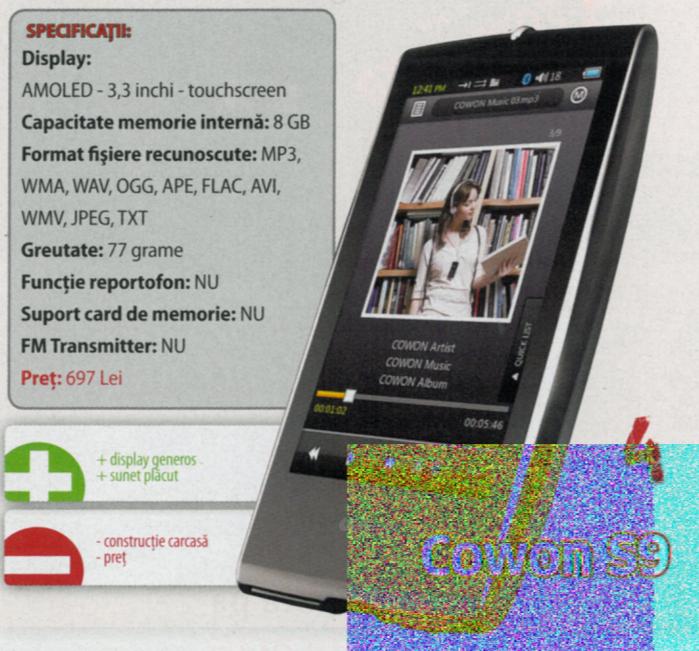
**Creative Zen Mozaic**



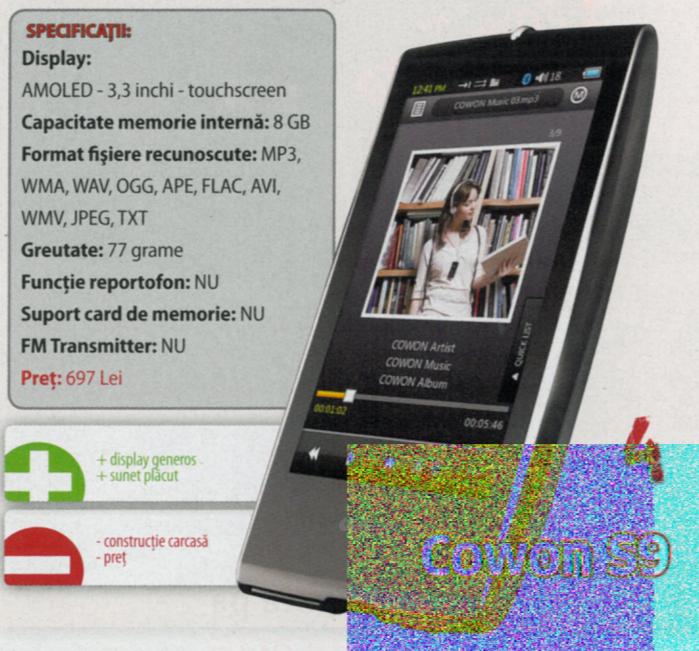
3

**SPECIFICAȚII:**  
Display: TFT - 1,8 inch  
Capacitate memorie internă: 16 GB  
Format fișiere recunoscute: AVI, Motion JPEG, MP3, JPEG, WAV, WMA (DRM9 & 10)  
Greutate: 73 grame  
Funcție reportofon: DA  
Suport card de memorie: NU  
FM Transmitter: NU  
Preț: 624 Lei

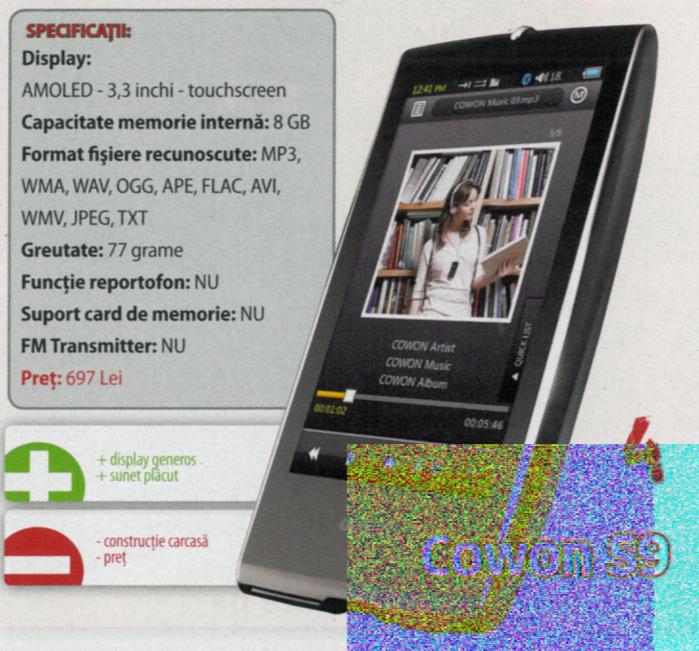
+ speaker incorporat  
+ ergonomic  
- butoane greu accesibile  
- interfață complicată



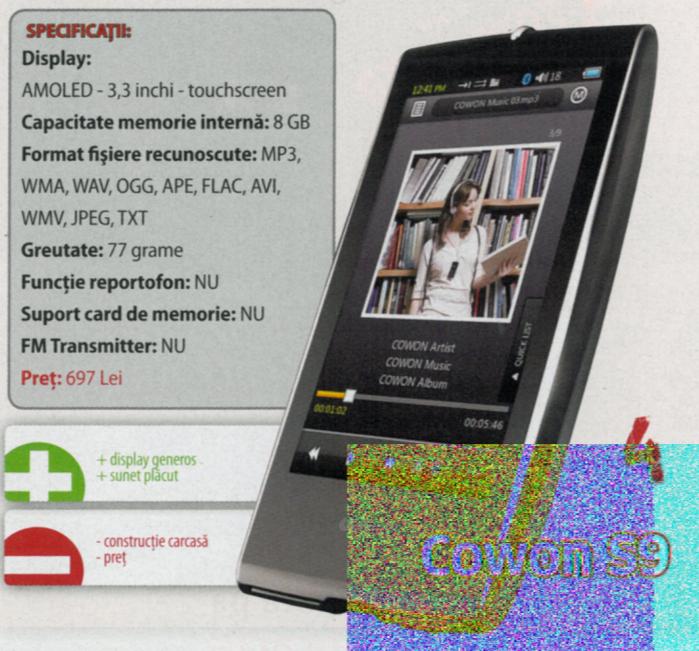
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



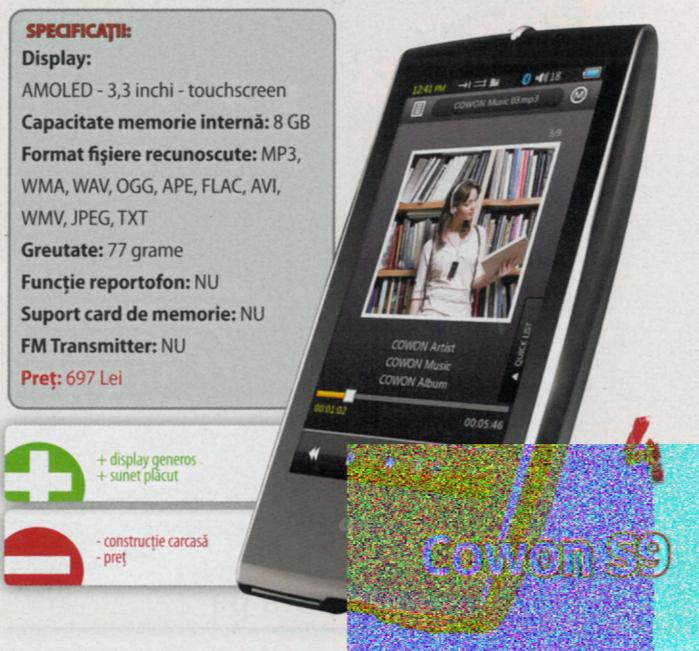
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



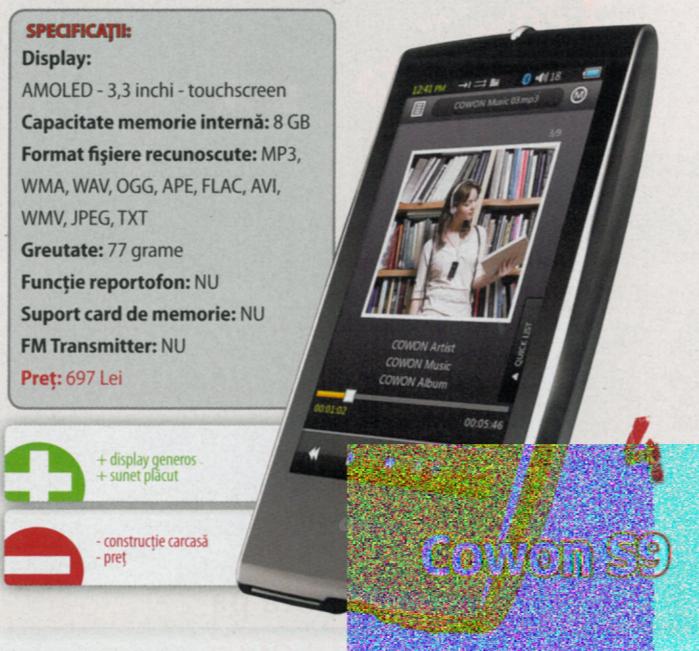
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



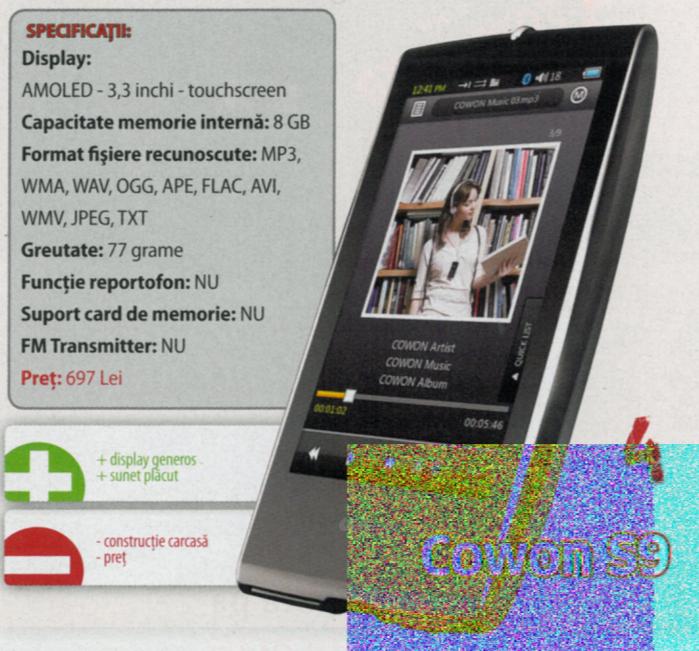
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



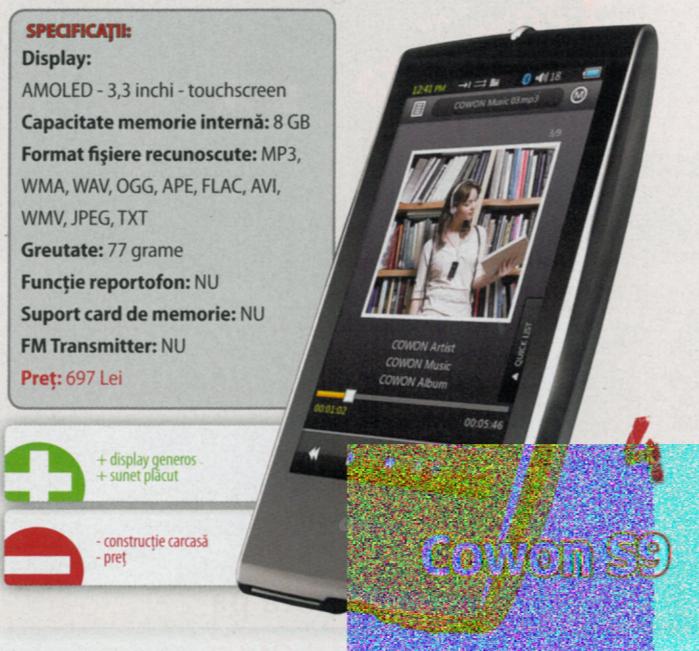
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



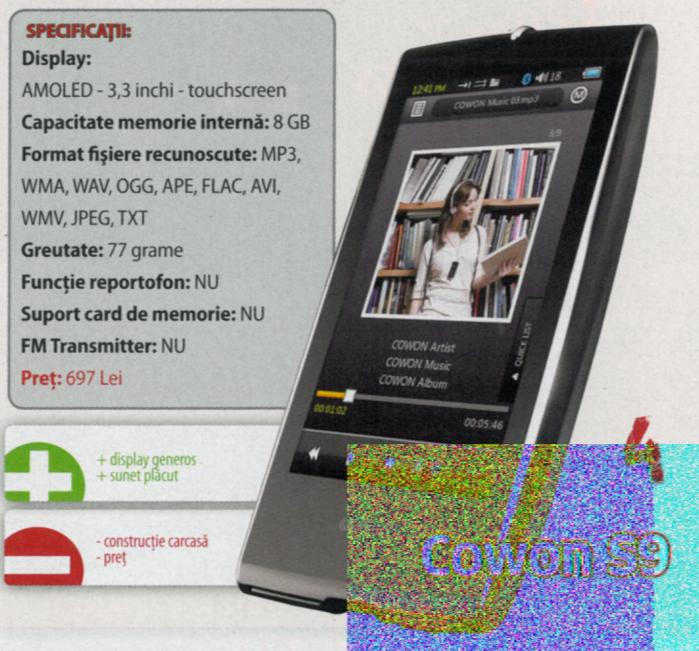
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



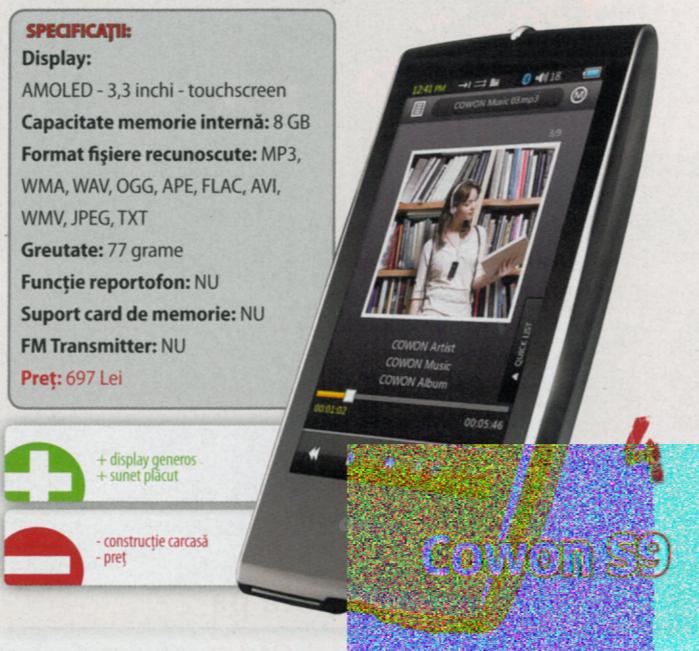
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



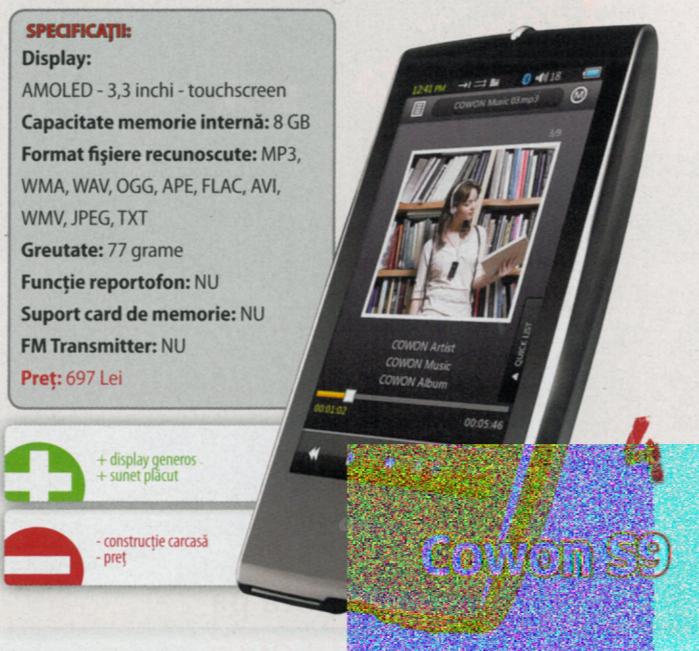
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



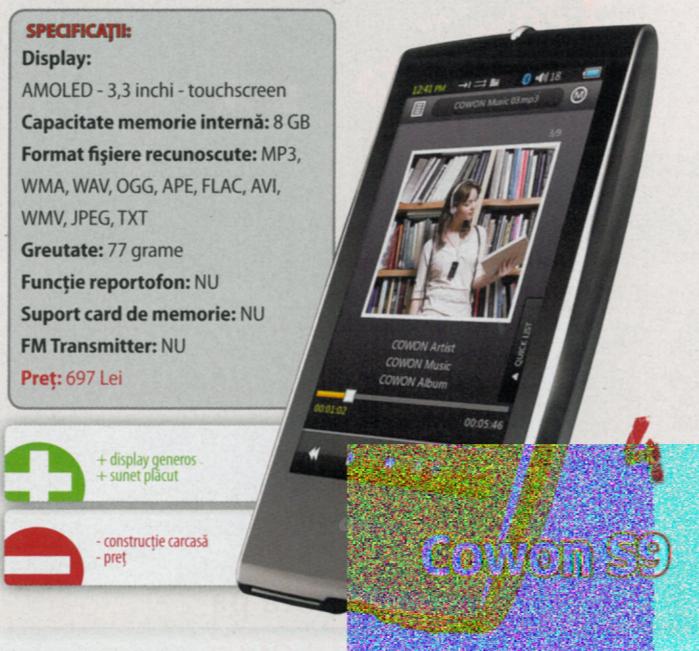
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



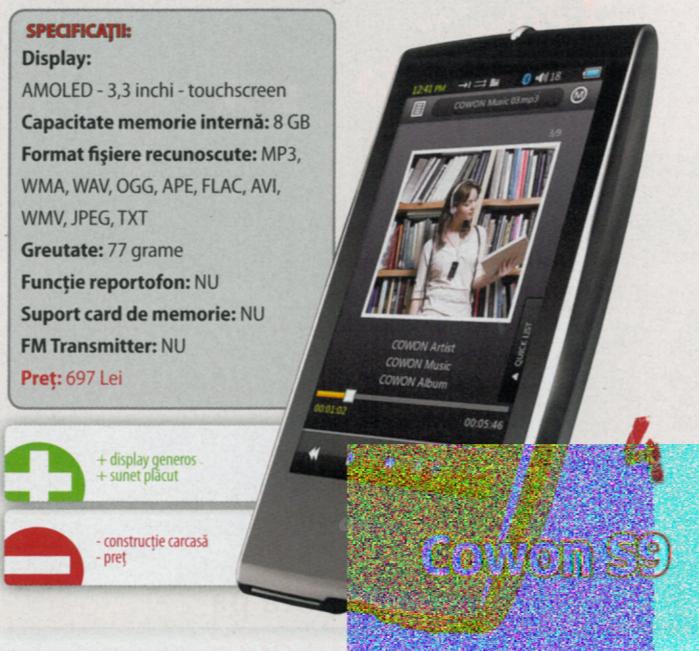
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



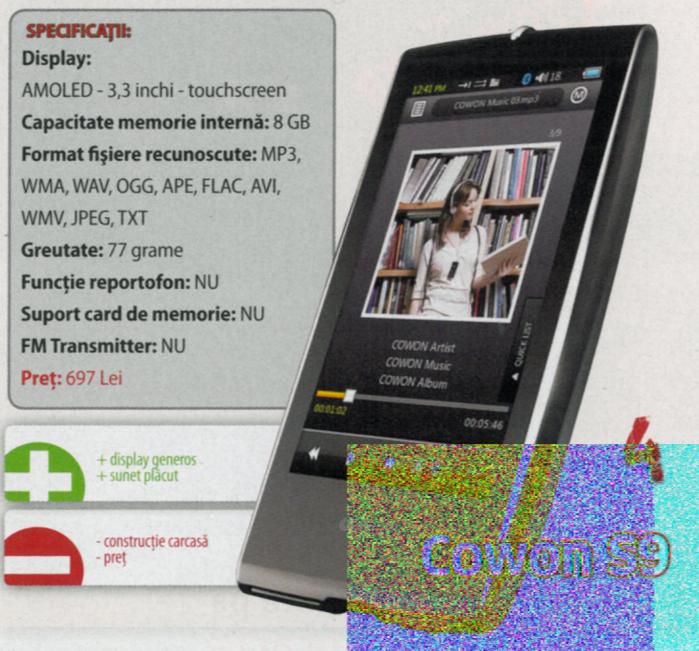
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



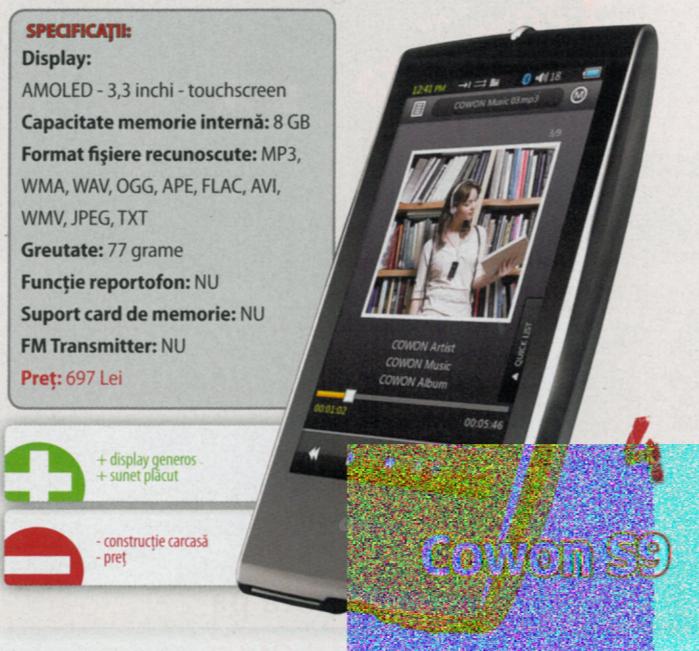
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



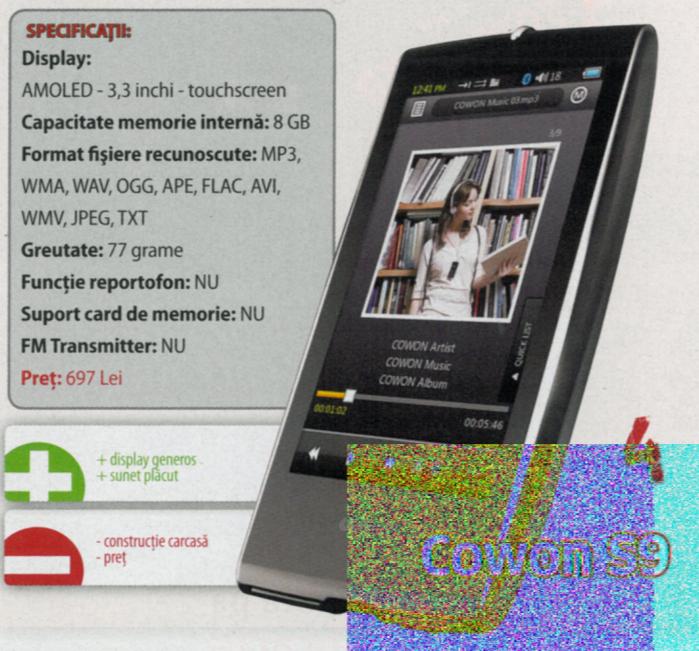
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



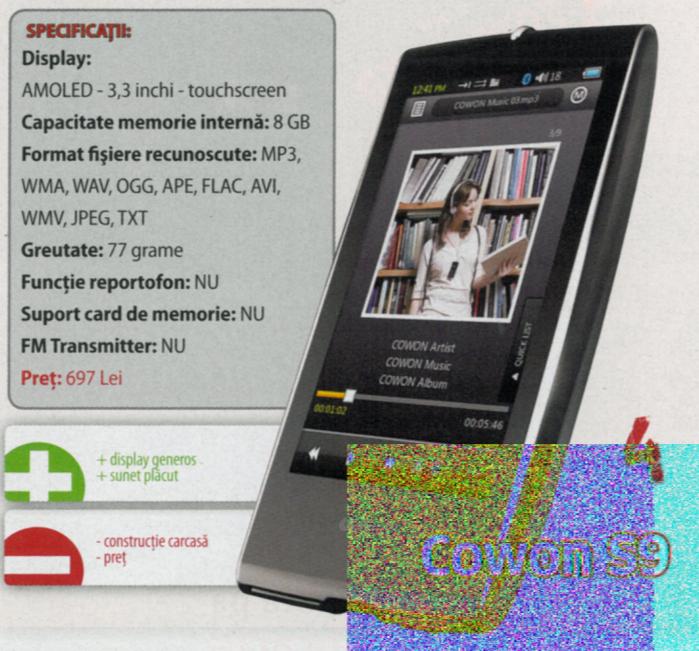
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



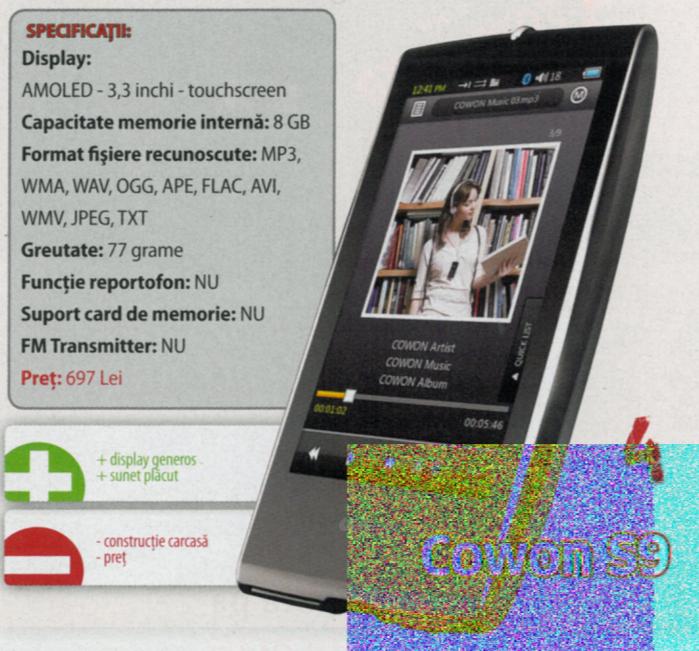
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



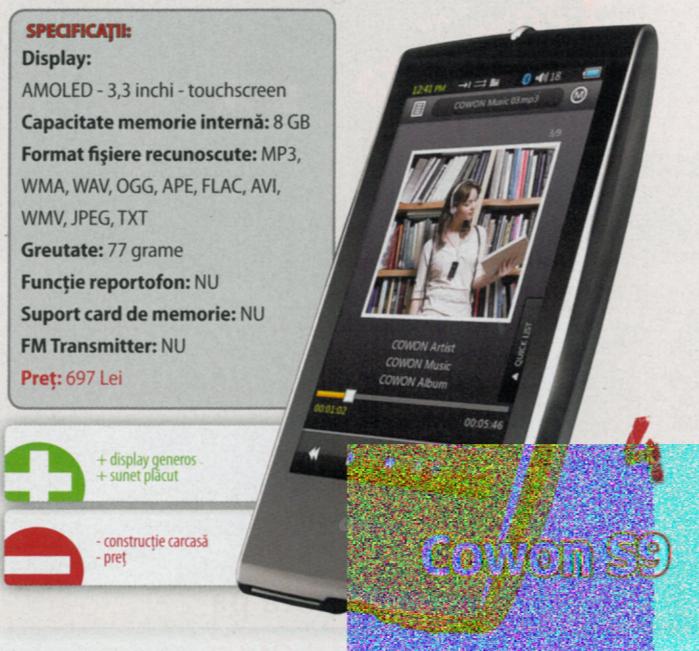
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



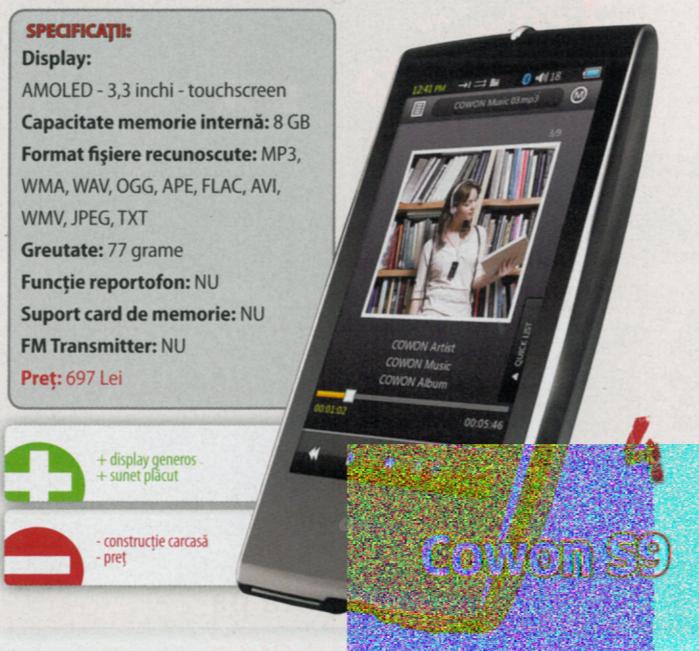
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



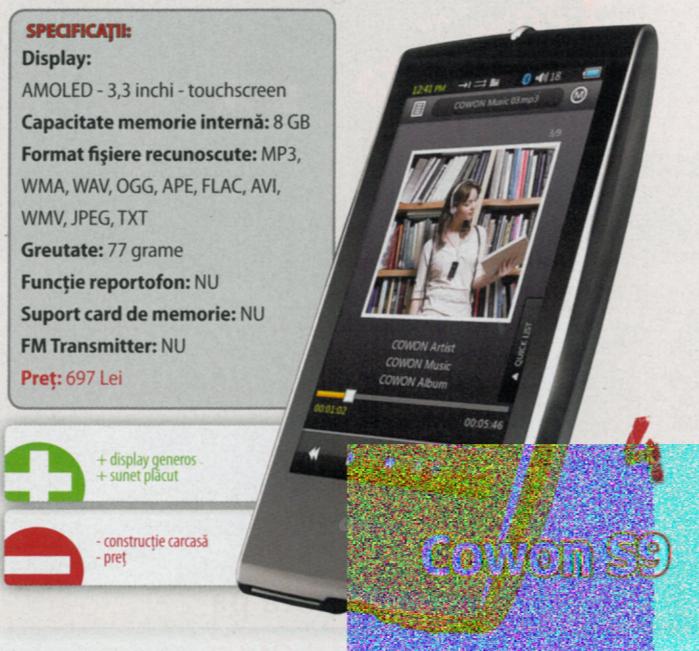
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



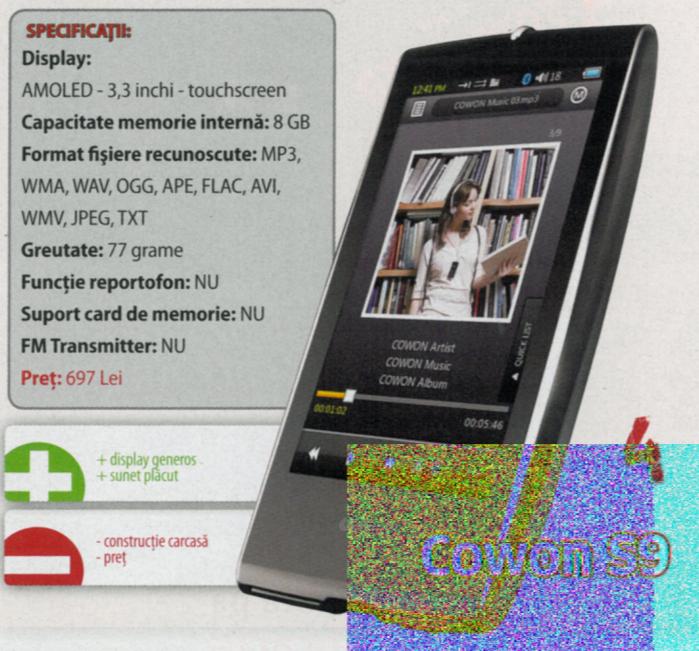
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



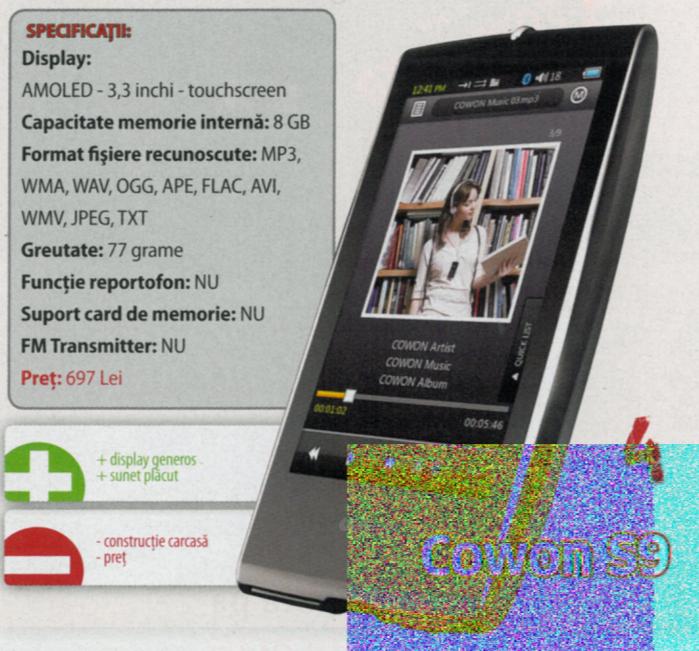
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



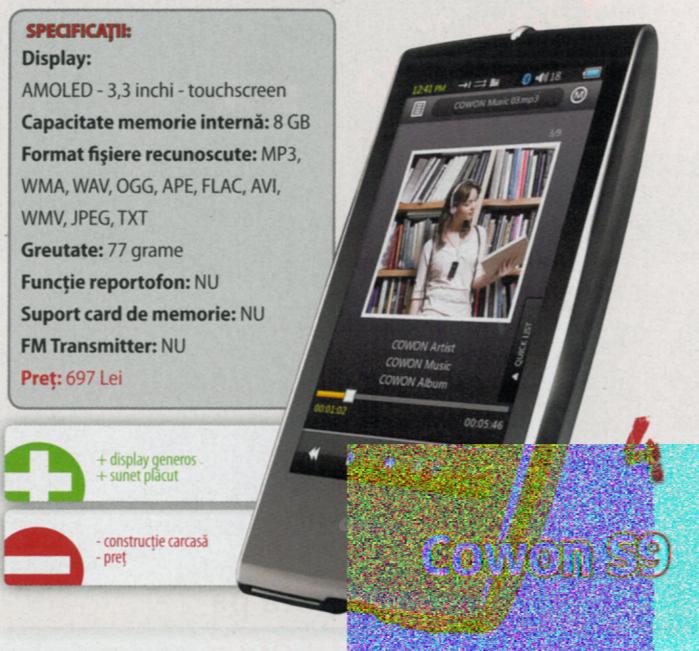
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



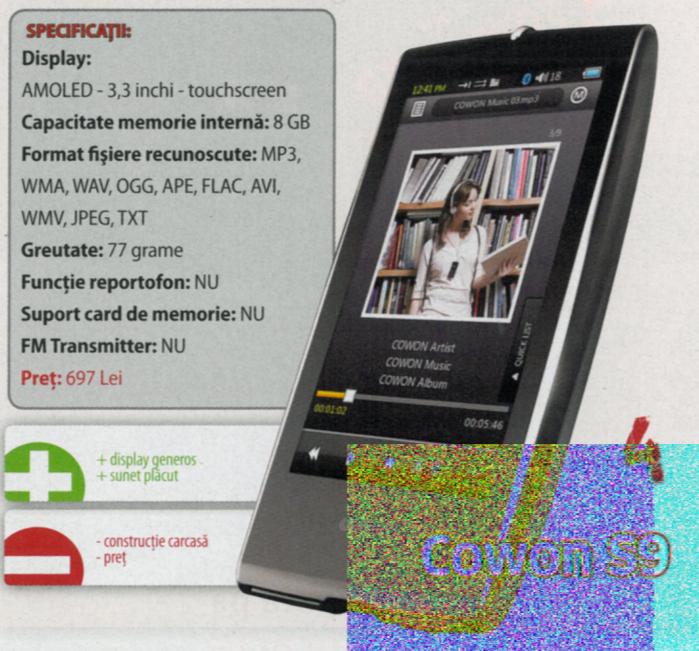
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



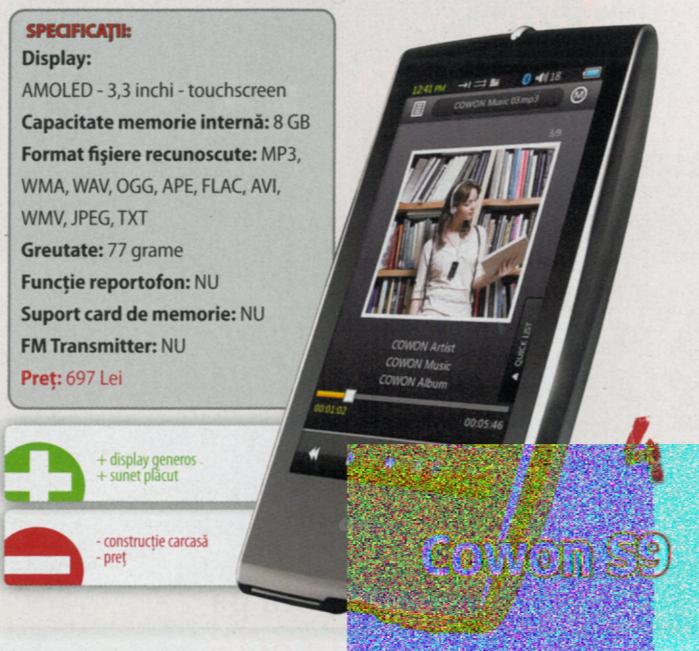
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



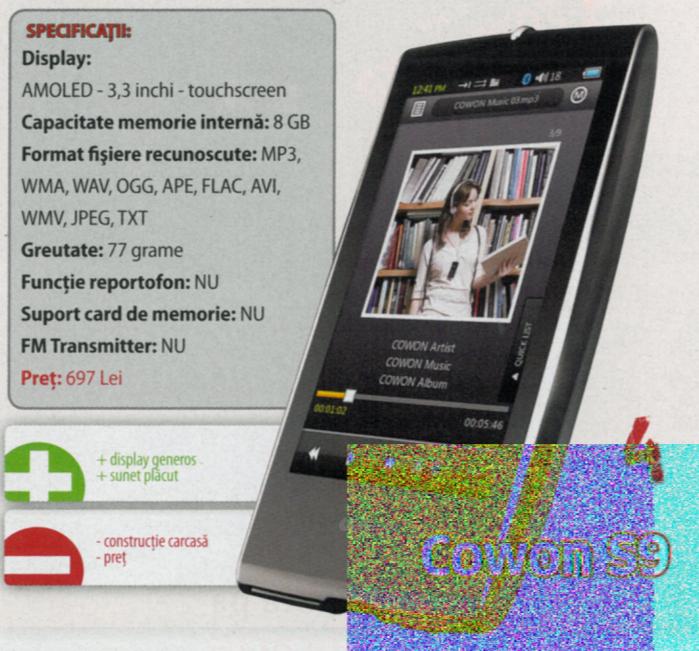
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



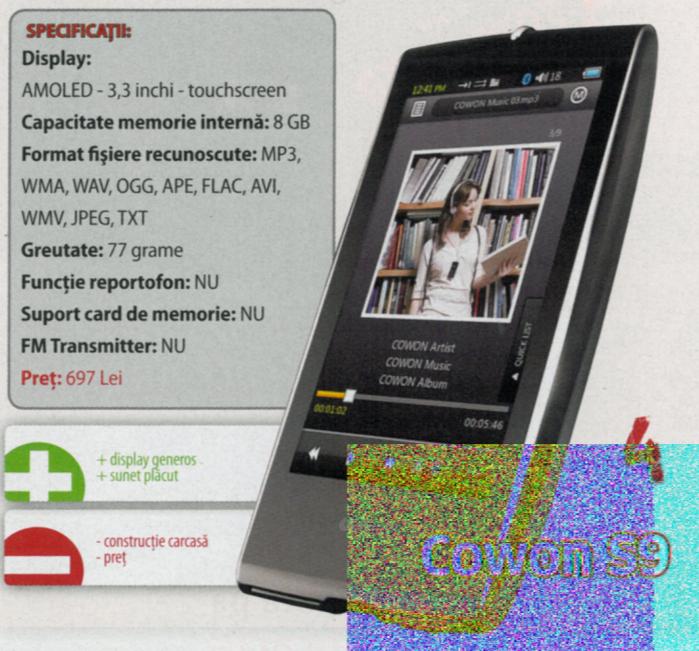
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



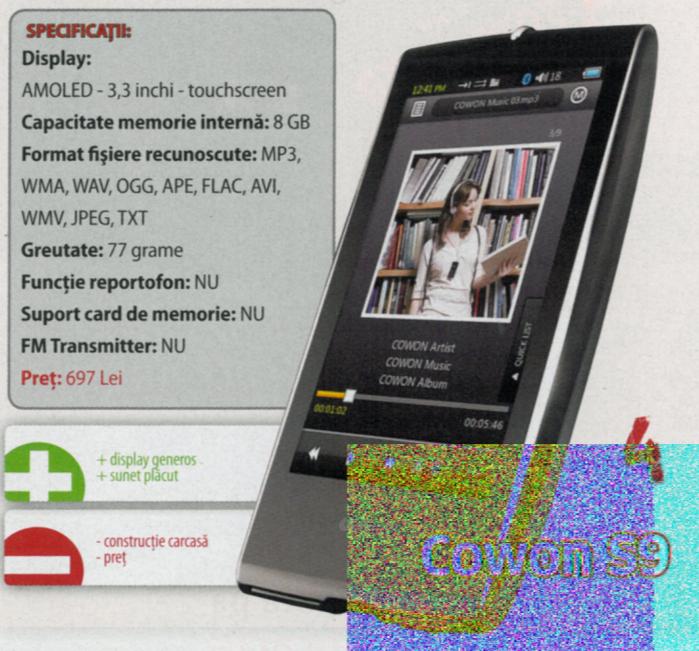
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



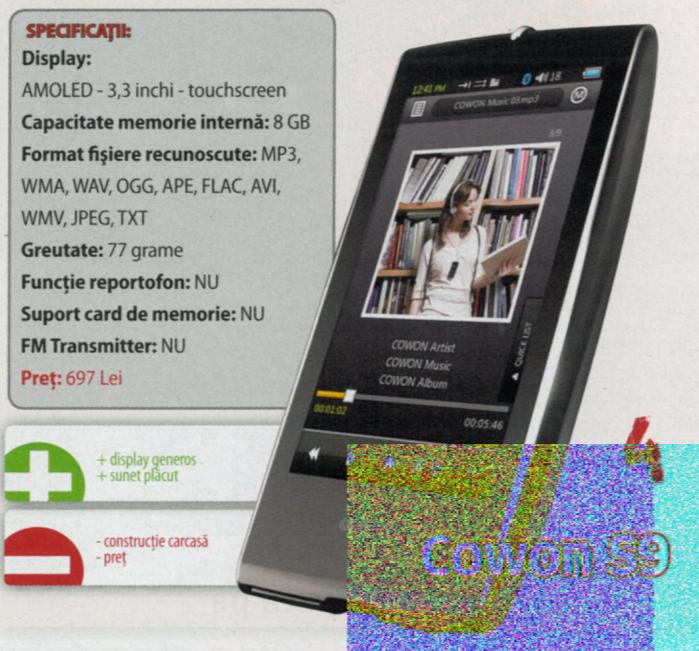
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



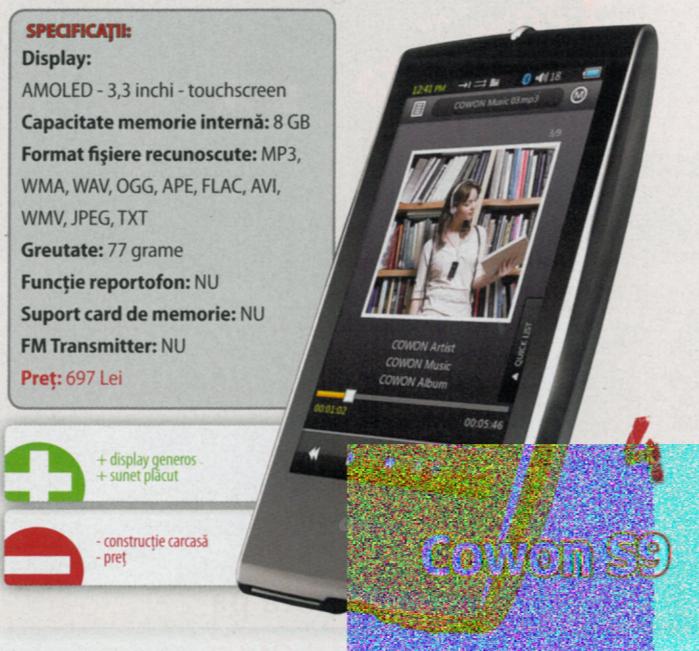
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



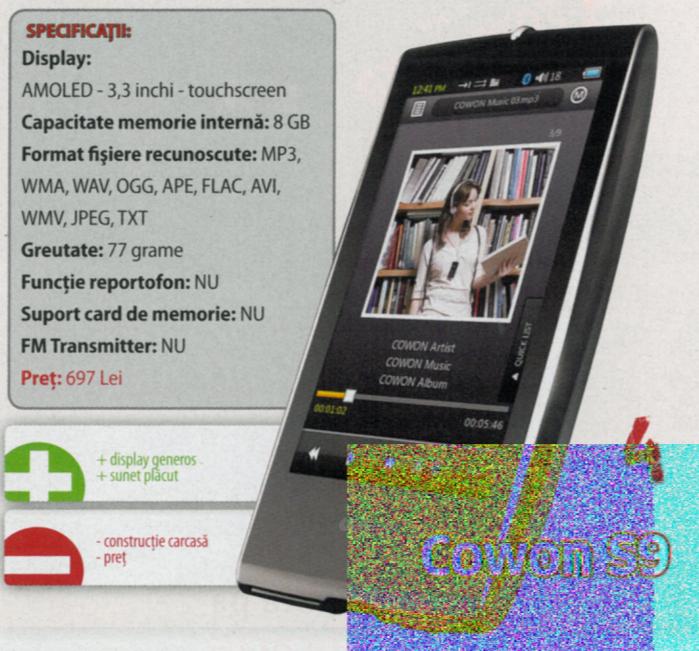
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



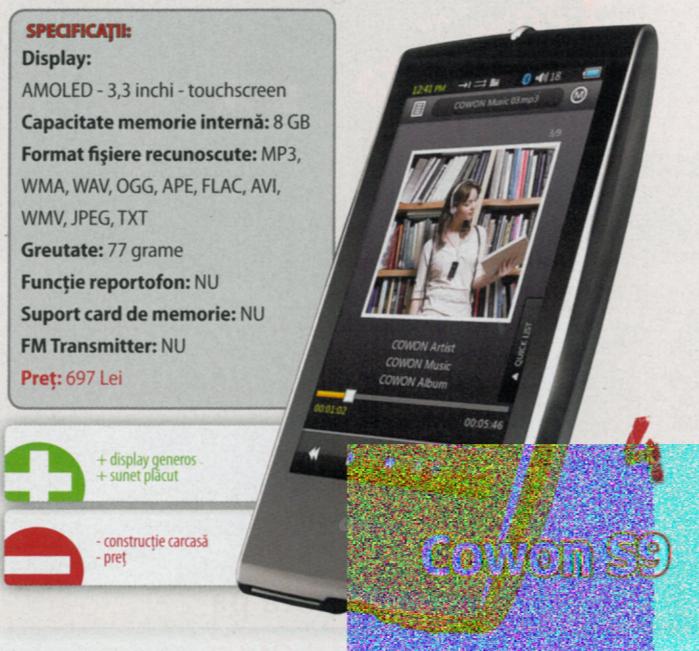
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



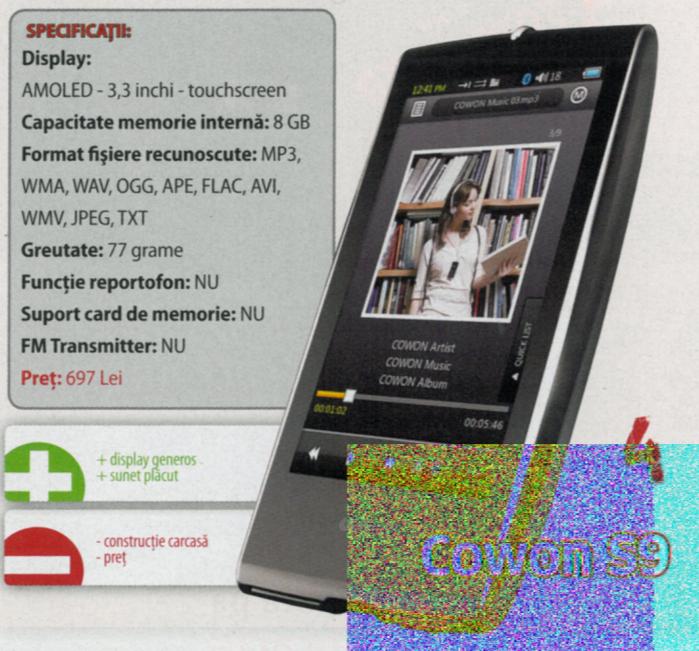
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



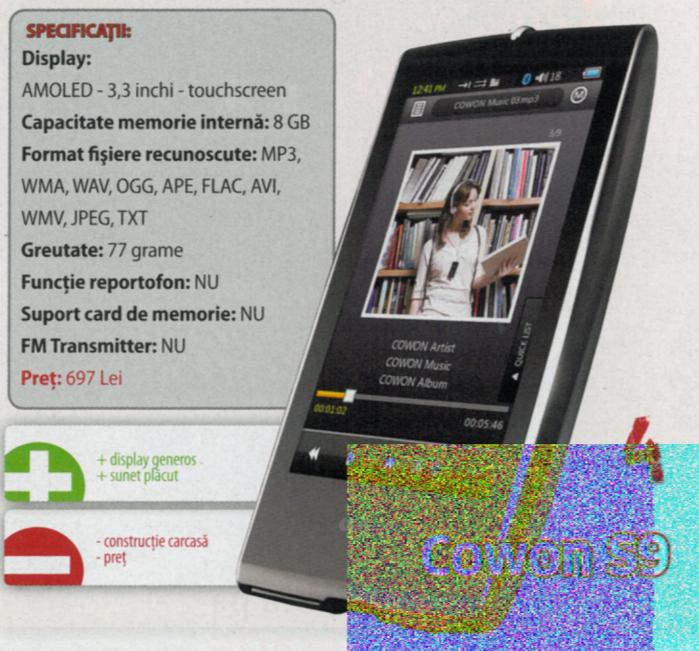
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



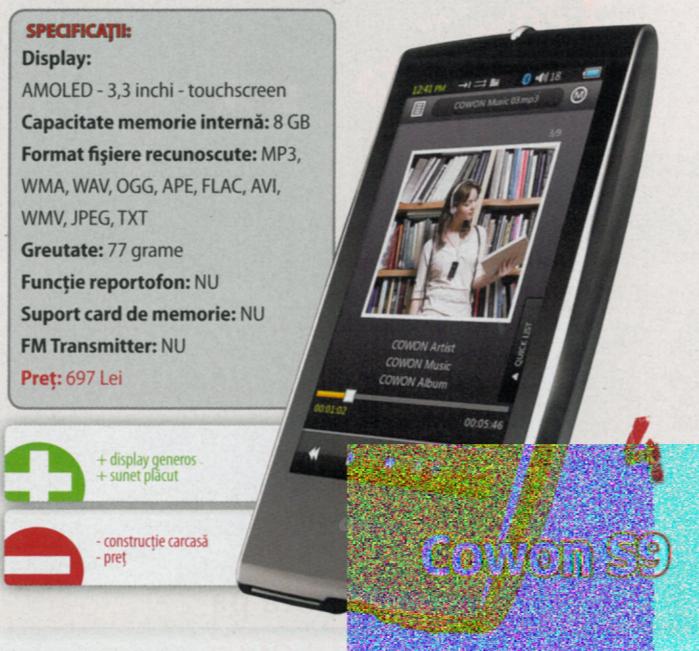
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



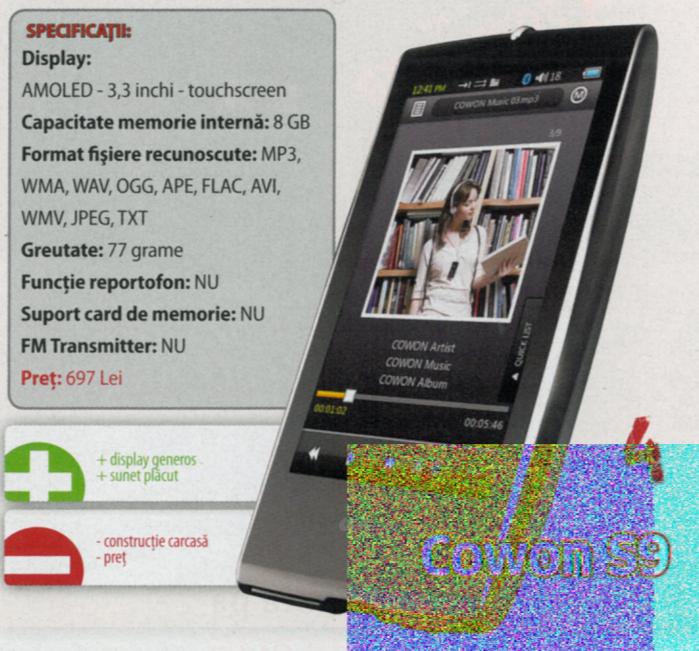
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



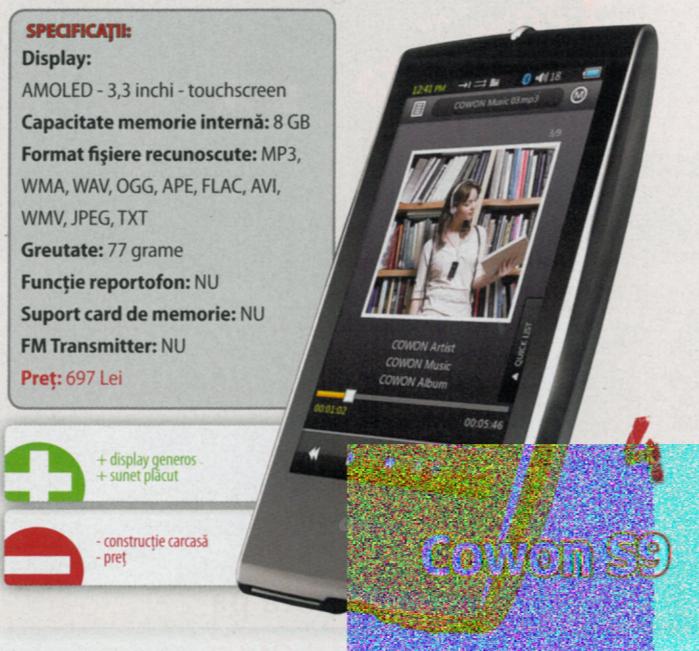
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



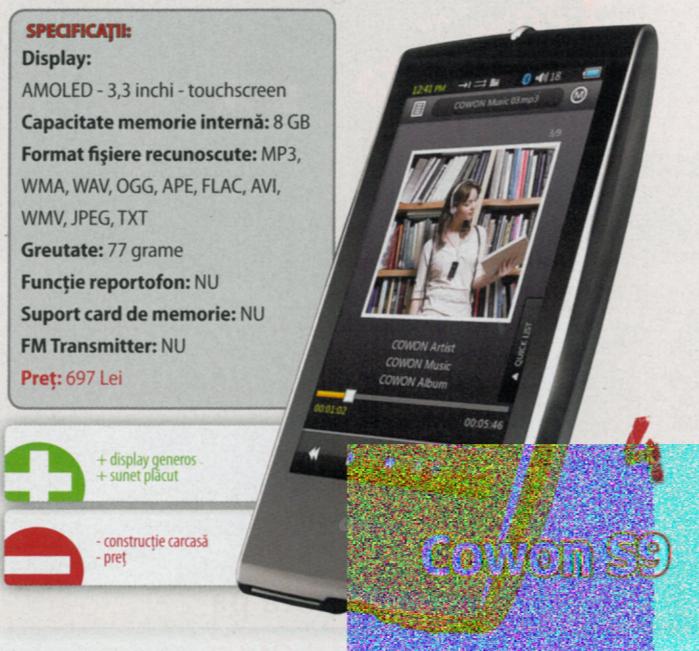
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



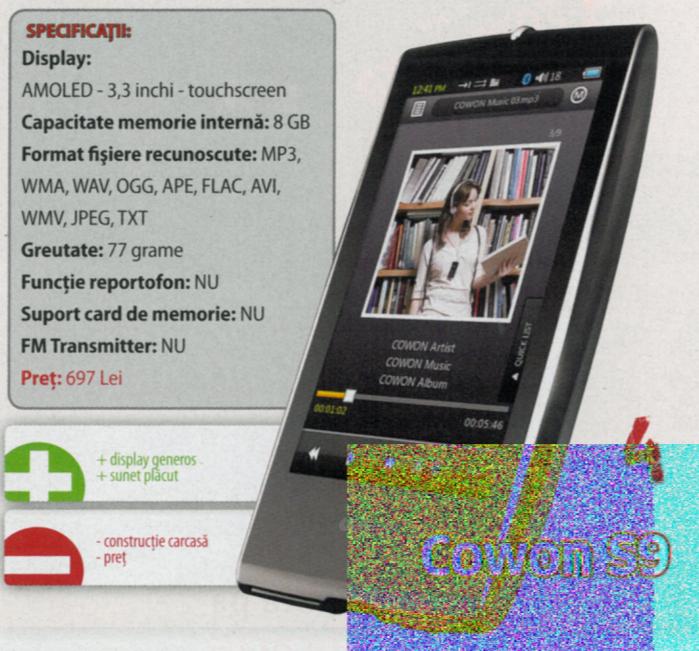
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



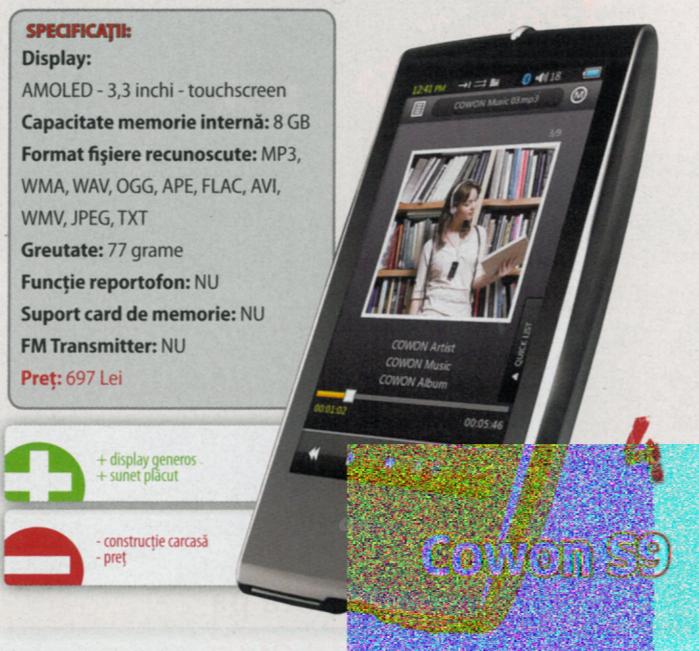
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



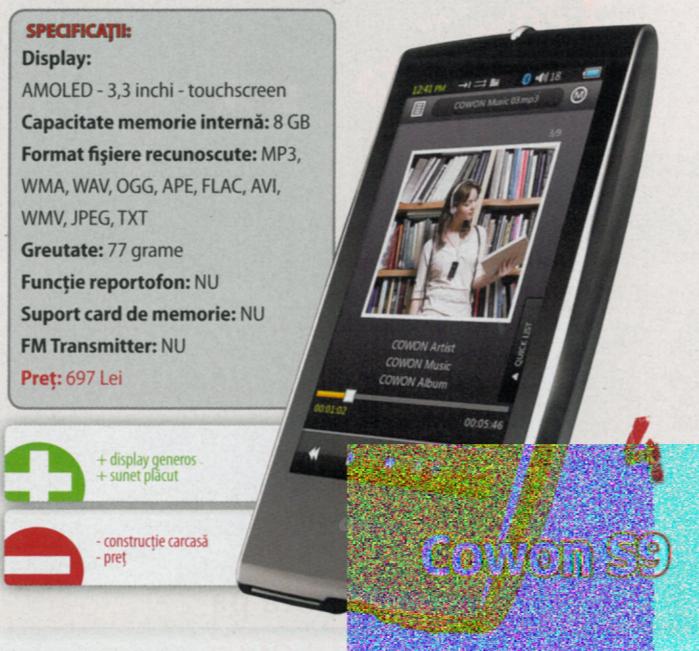
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



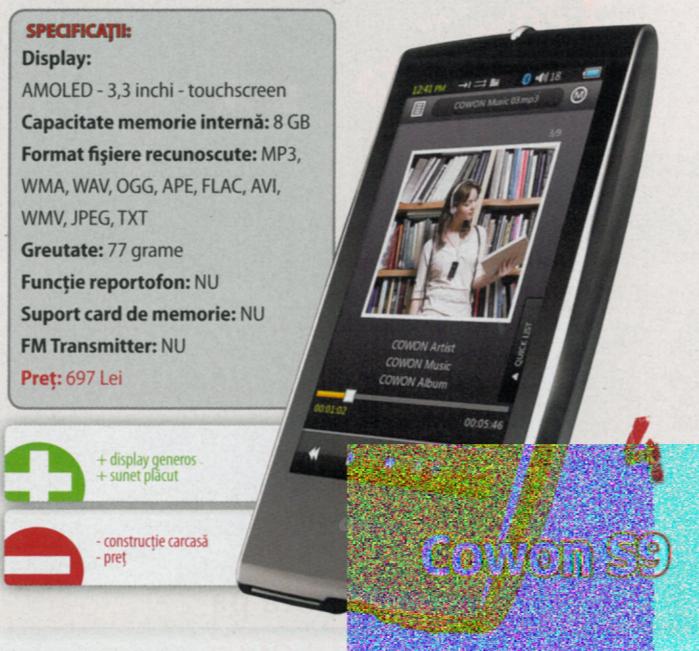
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



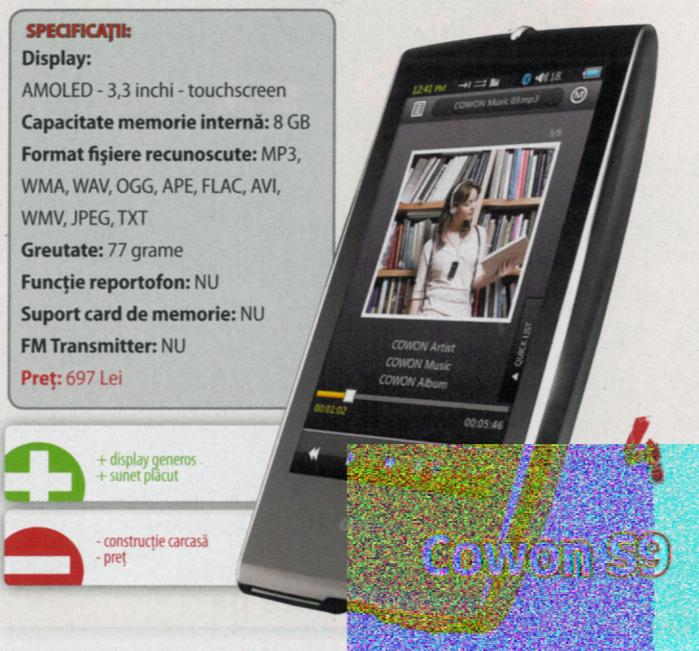
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



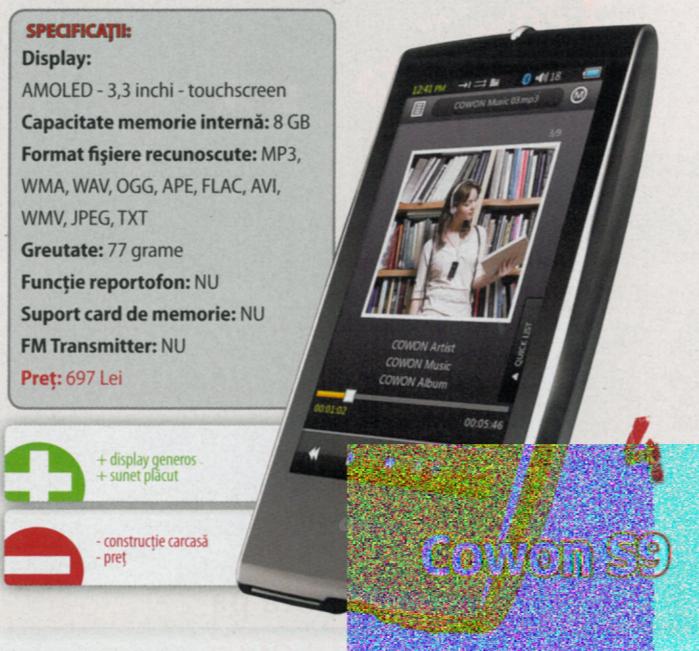
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



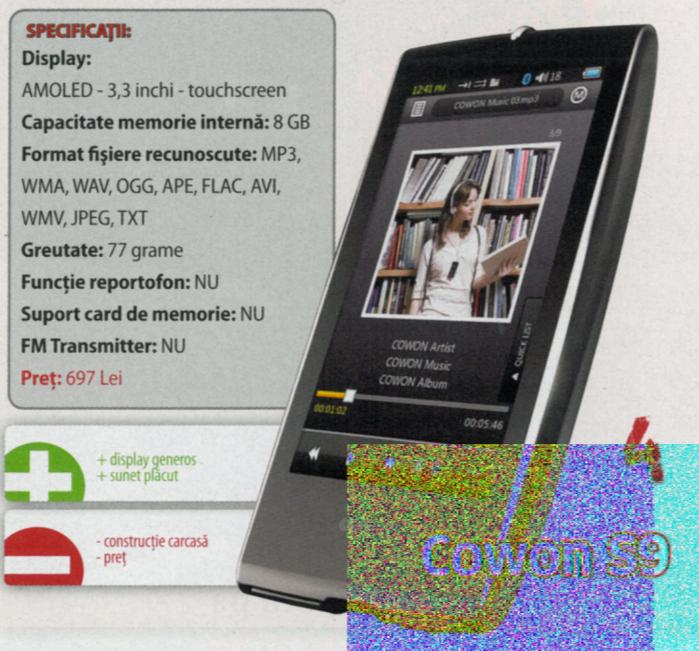
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



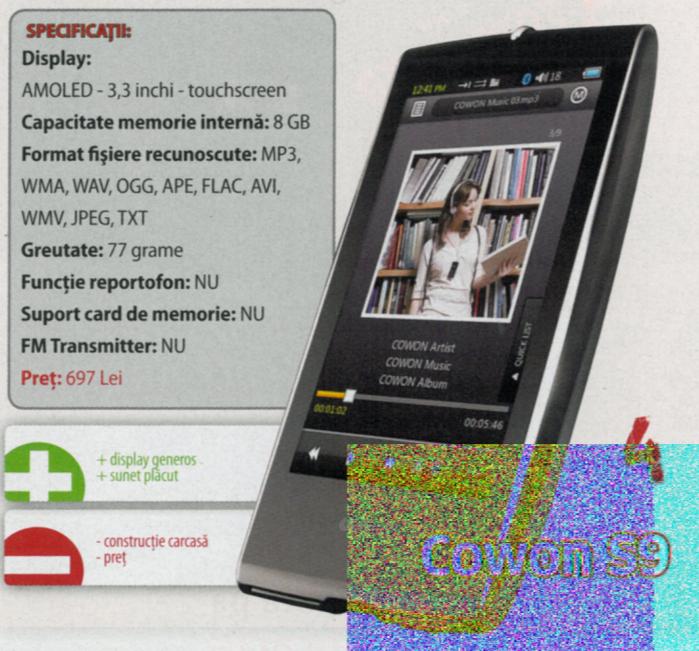
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



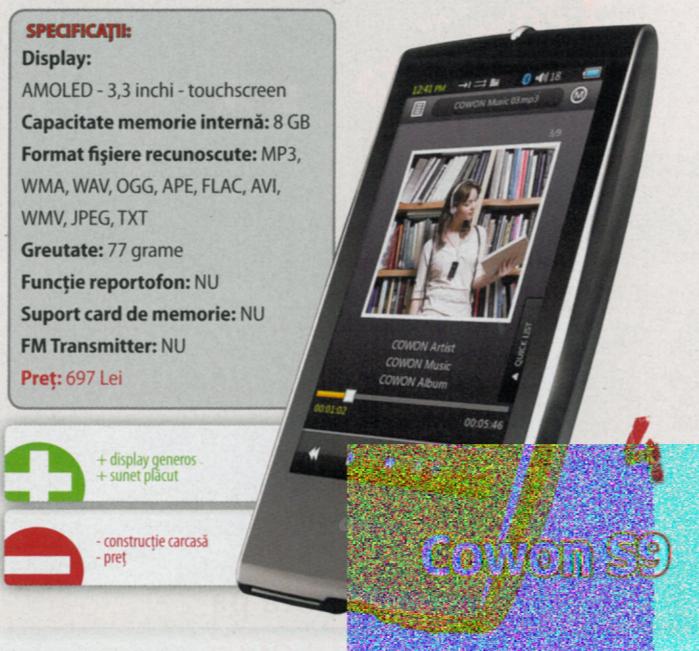
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



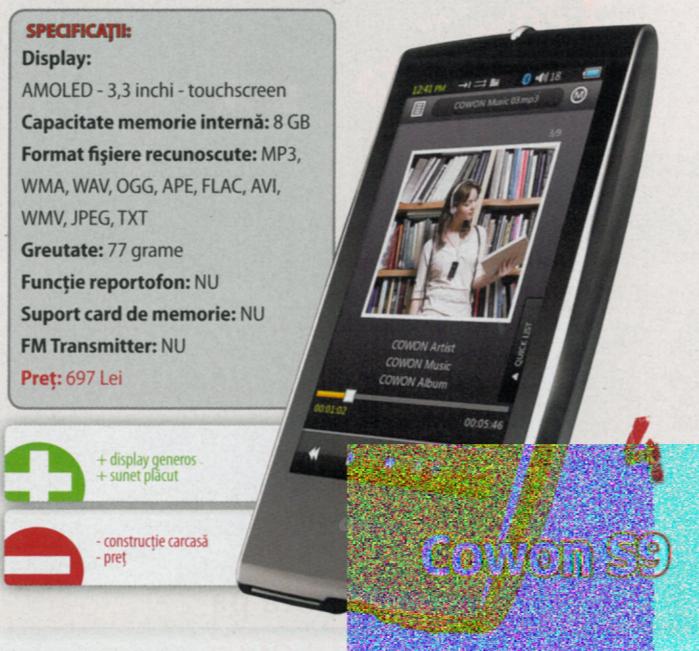
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



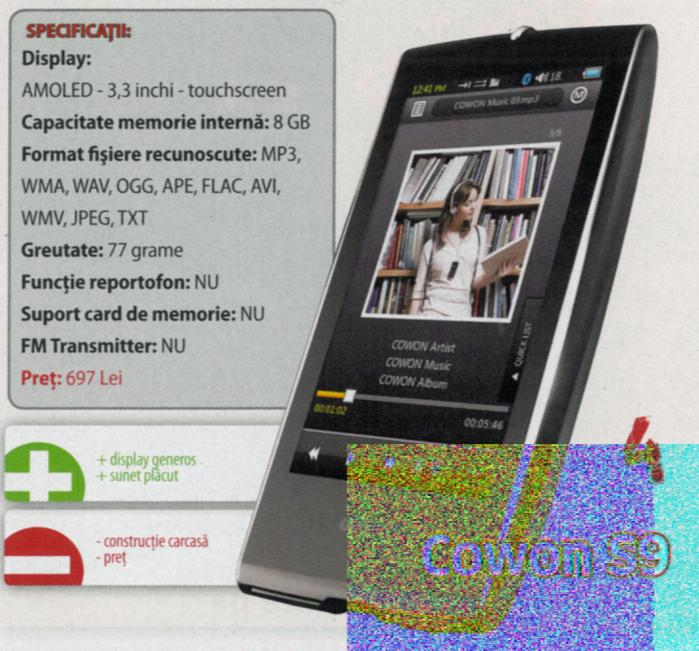
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



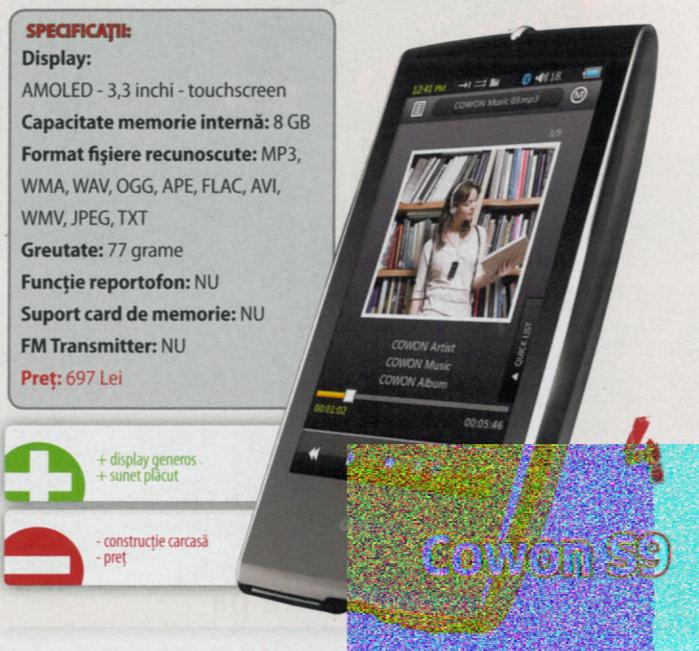
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



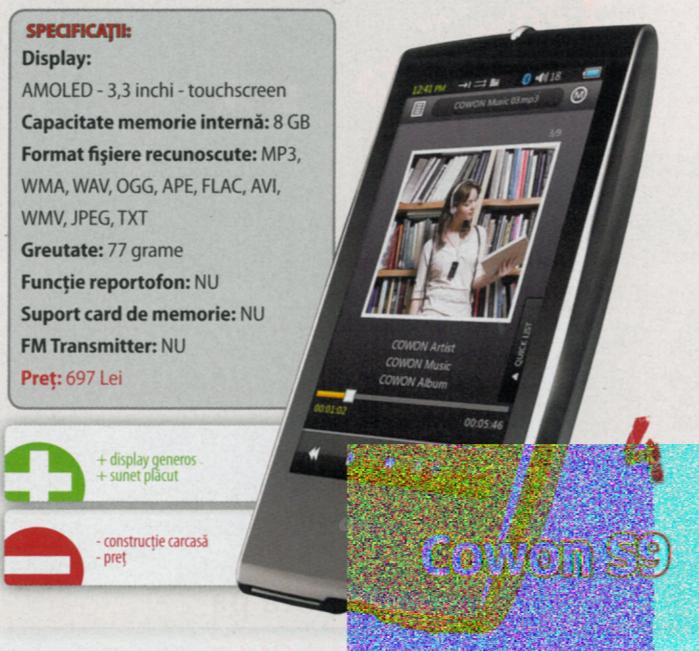
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



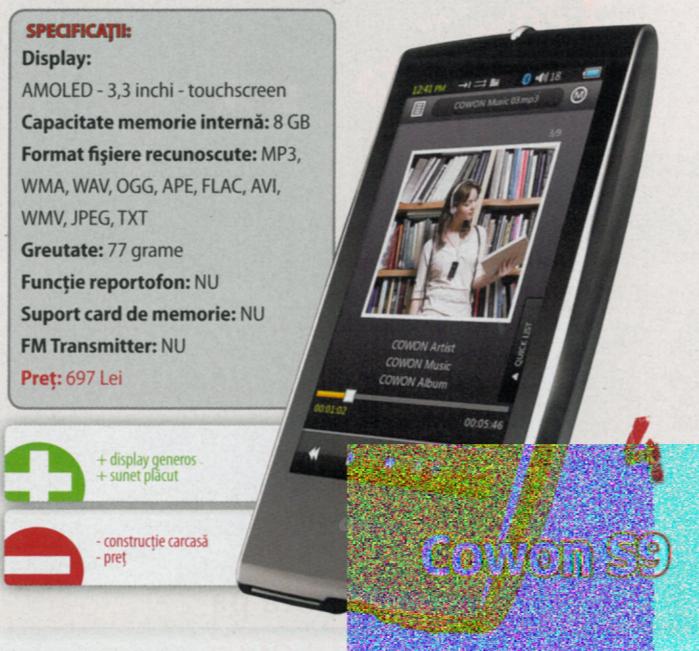
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



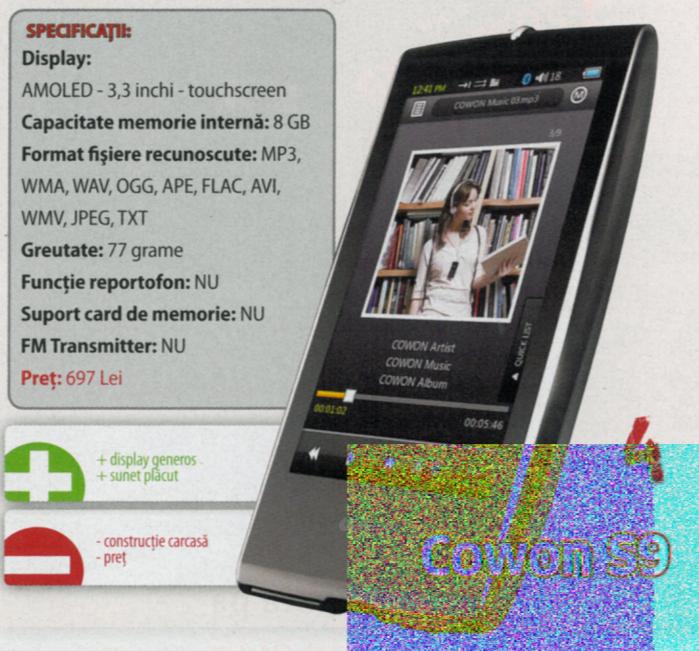
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



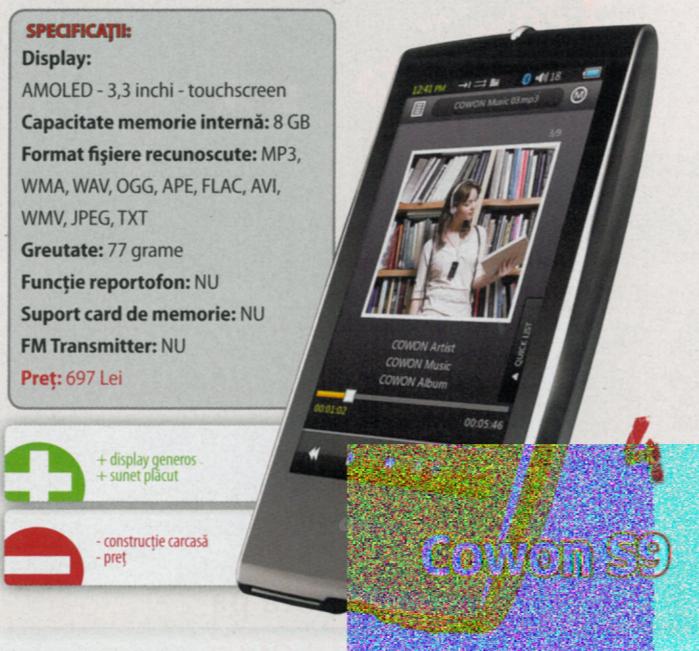
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



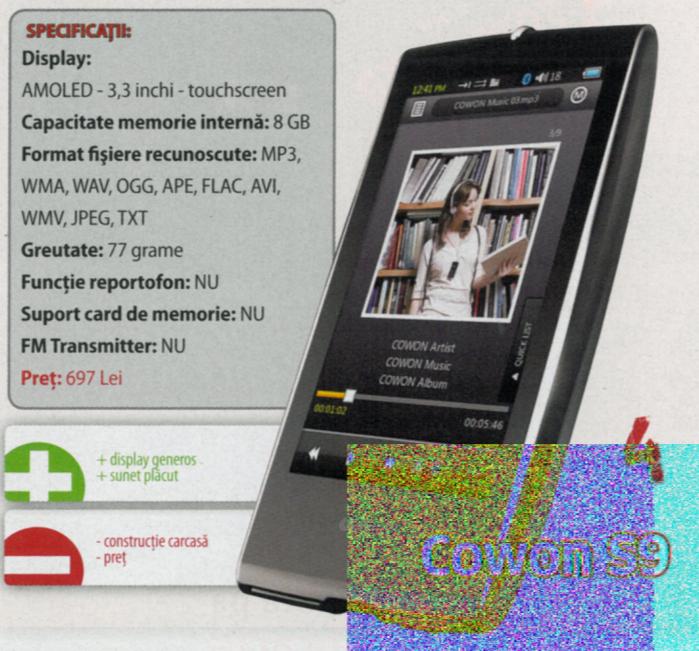
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



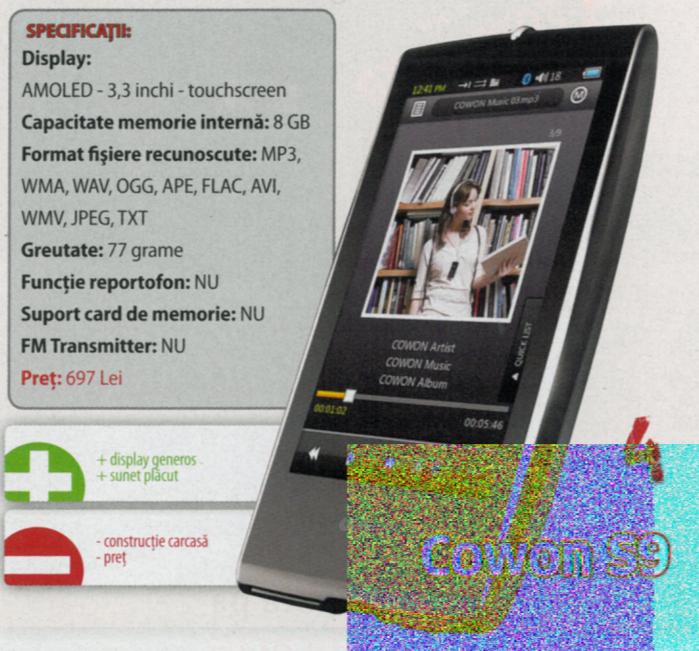
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



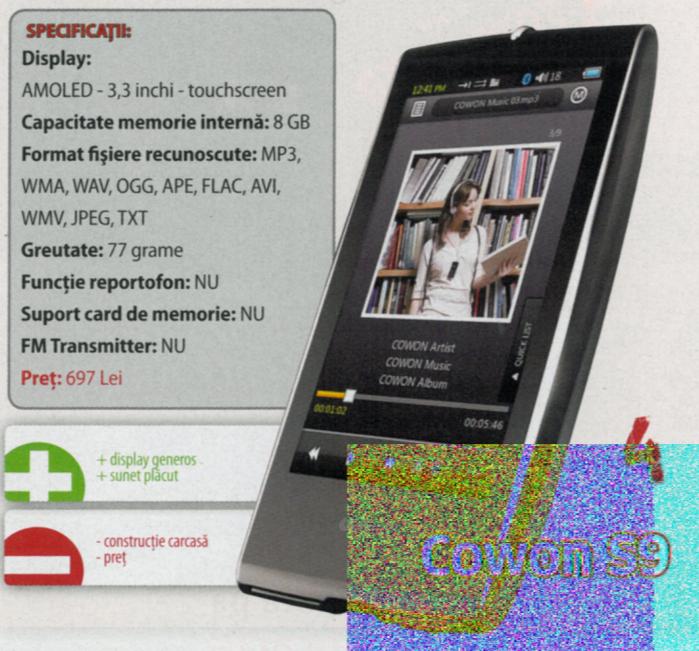
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



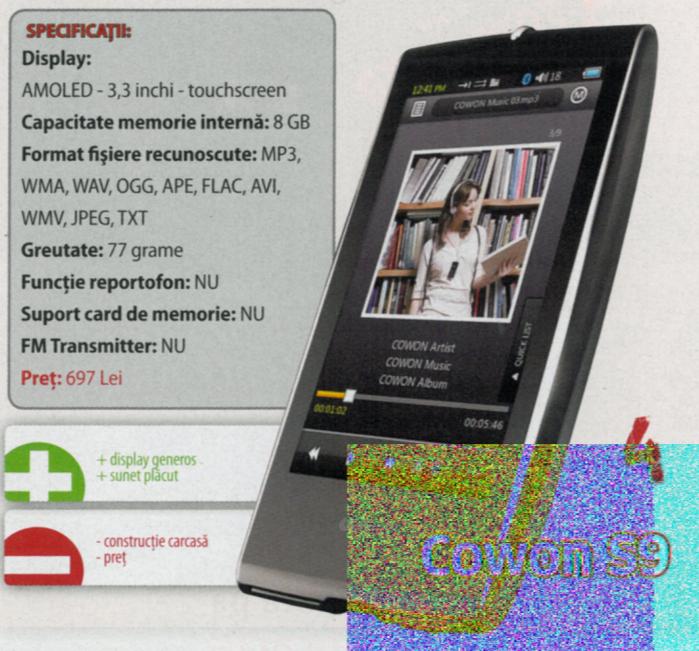
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



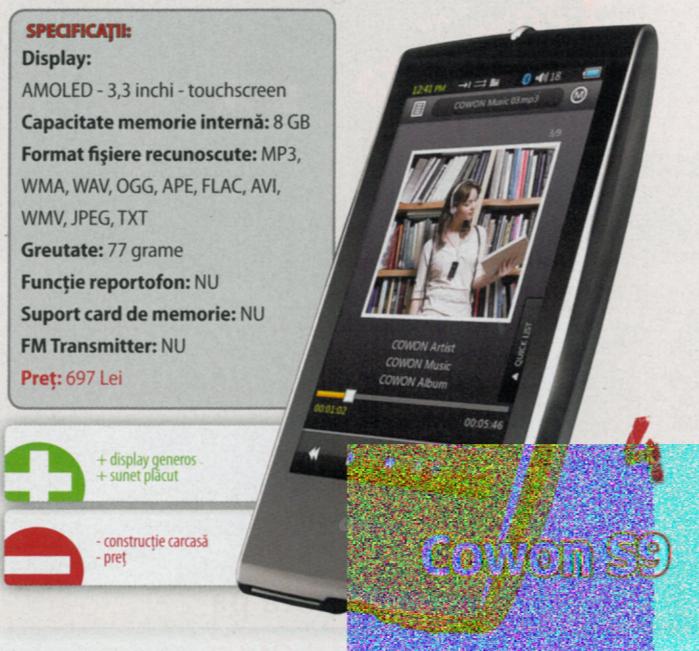
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



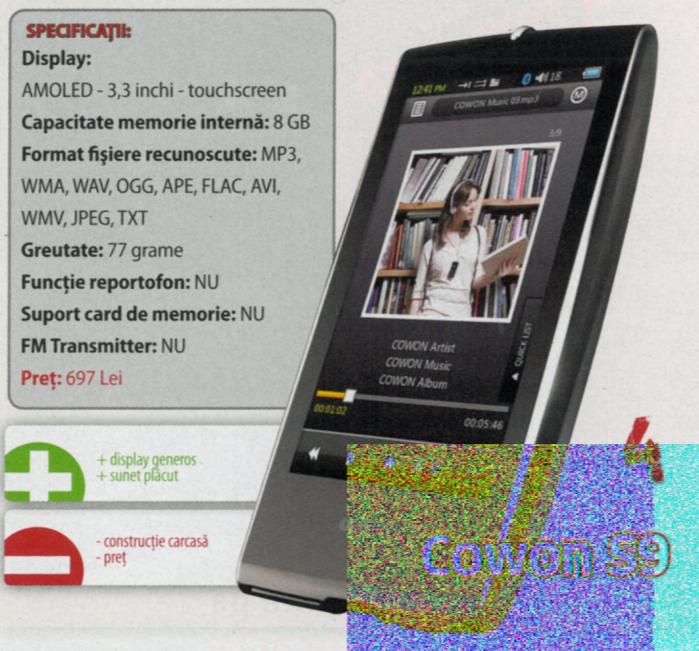
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



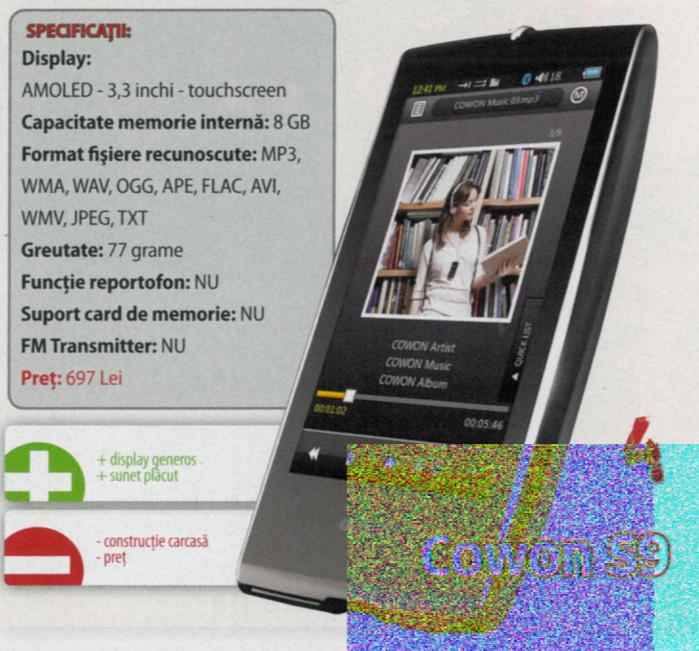
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



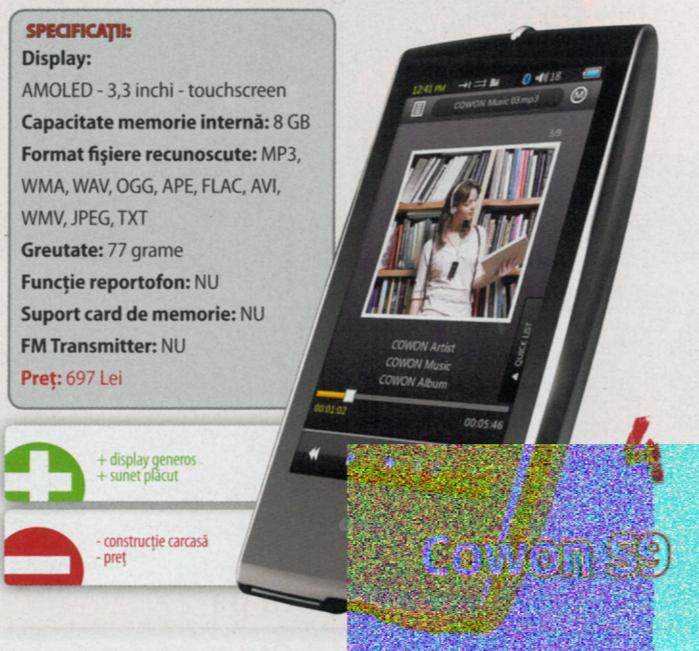
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



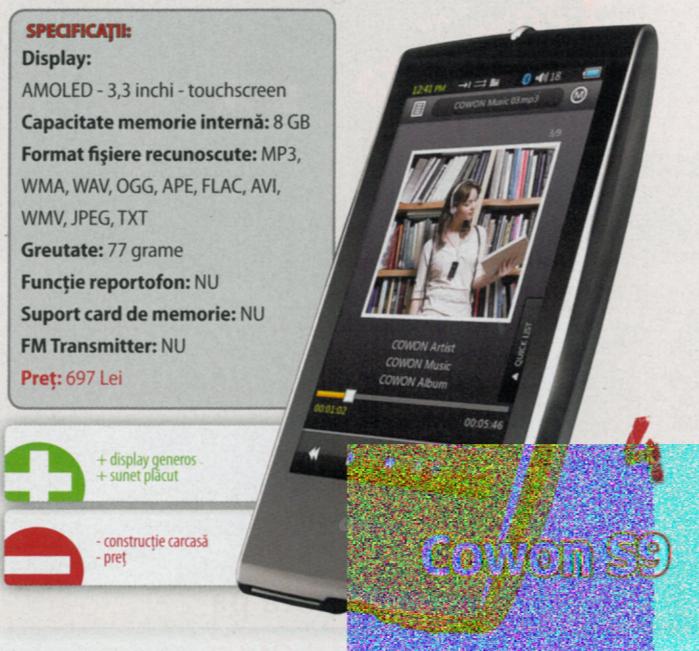
+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcasă  
- preț



+ display generos  
+ sunet plăcut  
- construcție carcas

## BenQ MX810ST

„Cine-party” la tine acasă

**A**devărul e că a trecut ceva timp de la ultimul cine-party, unde principală atracție a fost un video-projector. Și totuși... ce neburie. Toată lumea se strânea în jurul lui de parcă s-ar fi împărțit dulciuri la copii. Nimerisem și un film super interesant, aşa că rețeta succului a avut nevoie de puține ingrediente. De data asta am zis că o facem și mai lată, iar cei de la BenQ abia au așteptat. Ne-au servit frumos cu pâine, sare și MX810ST. Un projector care, după părerea mea, poate fi utilizat fără nicio reținere pentru divertisment. Fie că e vorba de filme, joacă sau alte ghidușii, cu BenQ MX810ST sigur faci o alegeră bună. E drept, am avut mici emoții când am aflat prețul, dar m-a făcut foarte curios să văd ce e în stare să facă pentru această sumă.

De la prima pornire am și constatat două caracteristici foarte importante. Este incredibil de silentios și nici nu degajă foarte multă căldură. E complet dat pe silent, așa

că poate fi utilizat oriunde, dar cu precădere acasă, într-un living.

Sistem său optic supradimensionat cu siguranță îi va impresiona pe cunoscători, însă pe ceilalți îi vei lăsa mască atunci când vei obține o imagine cu o diagonală de 4-5 metri cu o proiecție de la 1 maximum 2 metri distanță. BenQ MX810ST este un model short-throw, de aici și această performanță. Personal agreez sistemul de montare pe tavan. Îți dă o oarecare stare de liniste când știi că-și face treaba acolo sus, în siguranță. Conectica este una obișnuită, fără pretenții. Aș fi fost mai încântat dacă ar fi fost inclus și un conector HDMI, însă asta cu siguranță s-ar fi bătut cap în cap cu faptul că rezoluția nativă a senzorului DLP este de doar 1024 x 768. E deranjant, însă nu e cazul să disperăm. Se poate forța această limită până la o rezoluție de 1600 x 1200, însă de fiecare dată intră în priză propriul sistem de downsampling.

Indiferent de sursa semnalului video, calitatea imaginii este foarte bună. Dacă o valoare a contrastului de 4600:1 și o luminozitate de 2500 ANSI lumeni nu îți sugerează nimic, atunci gândește-te așa: te poți uita la programă-

mele preferate chiar și în timpul zilei, fără a fi nevoie să tragi puternic de jaluzele sau draperii.

Fenomenul 3D era imposibil să nu lase un mic logo pe carcasa acestui projector și ceva tehnologie sub ea. BenQ MX810ST este echipat cu un senzor DLP mai deosebit cu ajutorul căruia se obțin fără probleme proiecții de imagini stereoscopice, incredibil de utile chiar și în cadrul unui program educațional. Imaginele pot fi trimise de pe un calculator sau un DVD player stand alone, dar pot fi redate și direct de pe un memory stick, mulțumită portului USB inclus. Cu ajutorul telecomenzii navighezi ușor prin meniu și poți să reglezi absolut toți parametrii acestui projector.

Este incredibil ce senzație ai când începi să te și joci. Acțiunea jocurilor este mult amplificată și datorită dimensiunii „noului” ecran. Ca recomandare personală, pe lângă acest projector, aș investi și într-un ecran de proiecție.

Față de suprafața oricărui perete, pe un astfel de ecran imaginile sunt mult mai clare și mai pline de culoare.

Ofertant: Parteneri BenQ, Pret: 5370 Lei



## Compro VideoMate W700F

Televiziune stand-alone

Ofertant: Royal Computers, Pret: 344 Lei

Tăiem într-un mediu din ce în ce mai bogat în informații. Din păcate există și foarte multe informații eronate ce pot să deformze anumite evenimente. Din această cauză căutăm mereu surse noi pentru a ne informa. Alături de internet, televiziunea este încă o sursă extraordinară de importantă. Indiferent că o folosim pentru a ne informa sau doar pentru a ne relaxa, trebuie în primul rând să avem acces la ea. Majoritatea avem în propriile locuințe cel puțin un televizor la care privim aproape zilnic, însă cei care nu se pot dezlipi foarte ușor de calculator sau care nu dispun de mult spațiu apeleză la alt gen de soluții. Tunurile TV sunt primele care intră în scenă. Există tot soiul de modele care mai de care mai strălucite. Pentru a funcționa, majoritatea sunt dependente de calculator, iar asta nu este neapărat eficient. Există și modele externe, stand-alone. Acestea pot funcționa independent, fără PC, împrumutându-le practic doar monitorul.

Compro are o istorie destul de bogată în acest domeniu, iar de curând a lansat și în România un model de tuner TV extern. VideoMate W700 se înțelege (încă) de minune cu programele TV receptionate în mod analogic, indiferent că vorbim de receptia prin antenă sau prin cablu TV. Alături de programele TV, ni se oferă posibilitatea



În cazul în care monitorul nu dispune de un sistem audio, puteți apela la mini-speaker-ul inclus în tuner TV. Calitatea sunetului nu impresionează, însă este acceptabilă. Sunt curios cum vor decurge lucrurile și în cazul unui model de tuner TV digital.

www.level.ro

## Belkin SurgeMaster

Do you feel safe... Do you?

Variațiile electrice din sistem cu alimentarea energiei electrice vă pot crea mari probleme și nenumărate bătăi de cap. Până se ajunge la partea de garanții, e bine să vă luati o minimă și ieftină soluție de protecție. Cei de la Belkin au acumulat experiență în acest domeniu și continuă să ofere noi produse din ce în ce mai competitive ce vă pot crește durata de viață a echipamentelor electronice conectate la energie prin intermediu lor.

Cel mai nou model de prelungitor Belkin SurgeMaster are în dotare 6 prize de tip schuko ce oferă protecție la supratensiune tuturor echipamentelor electronice conectate în acesta. De asemenea, echipamentele foarte sensibile la vârfuri de tensiune sau zgomote de fond din rețea electrică vor fi și ele luate sub același acoperiș. Astfel un sistem audio performant și foarte scump nu va mai genera zgomote enervante sau frecvențe audio nepotrivite atunci când în bucătărie pornește frigider sau vreun vecin însistă să-și decoreze locuința cu bormășina. Belkin SurgeMaster oferă de asemenea protecție foarte ridicată și altor tipuri de echipamente

(periferice) ce pot fi „atacate” și prin alte surse. Din acest motiv vi se oferă și posibilitatea de a vă proteja un receptor TV de exemplu prin filtrarea semnalului TV pe care-l recepționați prin rețea CATV a operatorului de cablu sau vă puteți proteja linia telefonică de eventuale suprasarcini pentru a vă proteja un telefon mai sofisticat sau o centrală telefonică.

Pe una din laturile acestui prelungitor producătorii au inclus și 2 porturi USB în care vă puteți alimenta/inchîrca orice device ce poate fi conectat prin intermediu unui astfel de port. Anumite modele de telefoane, camere foto/video sau echipamente externe ce sunt utilizate de PC-uri pot fi principalele beneficiare ale acestei soluții de alimentare.

Ofertant: Parteneri Belkin, Pret: 69 Lei



## Asus RT-N13-U

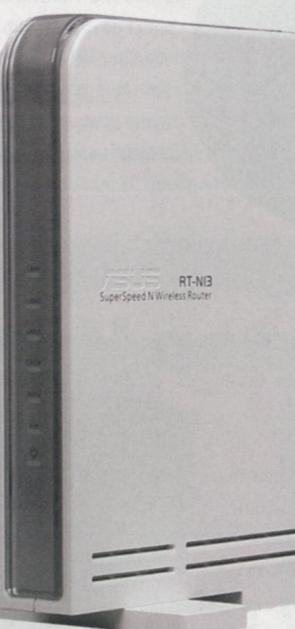
Siguranță wireless

Ofertant: Parteneri Asus, Pret: 283 Lei

Indiferent de conexiunea la internet de care dispuneți, e recomandat să aveți și un grad minim de siguranță. Orice PC sau notebook conectat direct la internet poate deveni oricând o potențială victimă a unor persoane rău intenționate. Riscurile la care vă expuneți sunt nenumărate și din această cauză trebuie evitat pe cât posibil să ajungeți să plătiți pentru oalele sparte ale altora. De curând am testat un model recent de router wireless de la Asus. Designul este unul minimalist, lăsând la vedere doar câteva leduri de activitate și porturile Ethernet aferente. Cele două antene ale modulului wireless sunt integrate în aceeași carcăsa, scutindu-vă practic de o grija în plus. Fiind considerat centrul de comandă al unei rețele de calculatoare, router-ul oferă funcții standard ce permit încheierea fără probleme a respectivei rețele. Dacă preferați o rețea pe fir, Asus RT-N13-U pune la dispoziție 4 porturi Ethernet ce pot asigura conexiuni de 10/100 Mbps. În zona wireless situația este mai bună. Grație unui modul radio compatibil cu standardul „N” se pot obține conexiuni între router și echipamentele compatibile de până la 300 Mbps. Bineînteles, această valoare poate avea de suferit în funcție de distanță și de aglomerarea spectrului de frecvență din zona în care locujiți. La interior, adică în zona de configurare, Asus RT-N13-U stă exceptiional de bine. Sunt foarte puține modele de router-e care pun la dispoziția utilizatorilor o interfață atât de prietenoasă. Fiecare opțiune este detaliat explicată, iar eventualele scenarii de funcționare și interacțiune ale router-ului cu celelalte echipamente din rețea proprie sunt reprezentate prin ilustrații. Cu Asus RT-N13-U se

poate partaja aproape orice fel de conexiune la internet. Nu dispune de modem ADSL, însă producătorii au compensat cu integrarea 3G. Portul USB din spatele router-ului poate fi utilizat și pentru a conecta o gamă foarte variată de modemuri 3G existente. Noi l-am testat cu o serie întreagă de device-uri oferite de operatorii 3G din țară, iar rezultatele au fost că se poate de satisfăcătoare. În cazul în care mizați pe varianța conectării la portul USB a unui HDD, puteți să-l acesați prin intermediu unui client de FTP. Există și varianța partajării unei multifuncționale de către toate PC-urile din rețea cu condiția să o conectați la același port USB al router-ului.

Și la capitolul securitate Asus RT-N13-U stă foarte bine. Cu ajutorul unui tutorial grafic puteți parcurge în cățiva pași toate opțiunile de siguranță, aplicând tot felul de permisiuni pe partea de firewall, dar și pe partea de criptare a conexiunii wireless. Simplu și la obiect.



## 3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)

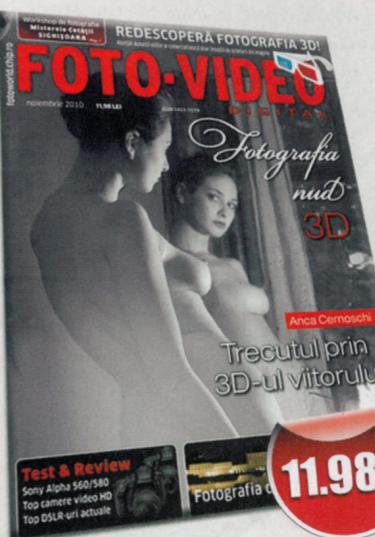


pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe [www\(chip.ro/shop](http://www(chip.ro/shop)

## Cum să realizezi FOTOGRAFIIL 3D?

### 1. Citește ediția de noiembrie a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D



Un amplu articol cu fotografii 3D care pot fi vizualizate cu ochelarii 3D inclusi

### 2. Folosește dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D



(pachetul conține și două perechi de ochelari 3D)

### 3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)



pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe [www\(chip.ro/shop](http://www(chip.ro/shop)



**Titlu:** Peregrinările lui Tuf

**Autor:** George R.R. Martin

**H**aviland Tuf este un neguțător interstelar cinstit, dar de mică anvergură. El găsește, din întamplare, o navă de germinare, veche de secole și lungă de câteva mile, care aparținuse Corpului Pamânteanc al Inginerilor Ecologici, o organizație cândva foarte puternică. Pe navă - folosită inițial ca armă ucigatoare - sunt păstrate secretele unei științe uitate între timp, iar instalațiile sale funcționează suficient de bine pentru a crea, modifică genetic sau clona orice plantă sau animal dintr-un fond de miliarde de specii, unele binefăcătoare, altele distructive.

Excentric, dar moralul Tuf se transformă în inginer ecologic și folosește comorile navei sale pentru a rezolva problemele ce chinuie coloniile omenești îndepărtate - de la foamele la șerpi de mare...

George R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey și a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois.

În anii '70 George R.R. Martin a scris o serie de nuvele, printre care și Regii nisipurilor (1979), pentru care i-au fost decernate Premiile Hugo și Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy și horror.

În anii '80 a fost producător și scenarist în televiziune, editor al seriei Twilight Zone la CBS Television și producător al filmului Beauty and the Beast. Nuvela Zburătorii Nopții, care dă și titlul volumului publicat în anul 1985, a fost ecranizată.

Peregrinările lui Tuf este titlul dat unei colecții de povești science fiction deosebit de interesante, ce jonglează cu problemele și relațiile dintre umanitate și tehnologia pe care a creat-o, din care nu lipsesc personaje și întâmplări fascinante. În același timp, G.R.R. Martin studiază cu precautie problemele creșterii necontrolate a populației, dincolo de limite, și explorează



## REȚEAUA DE SOCIALIZARE

**D**e câteva săptămâni urmăresc încordat și încântat un serial care-mi deschide ochii asupra complicațiilor, tertipurilor, înțelegerilor, pasiunii, muncii, și aş putea continua la nesfărșit, apărute în aria de vest a Casei Albe. Inițial am fost reticent la adresa seriei din cauza subiectului, îmi era frică de o glorificare, de o expunere dulceagă sau de o superficialitate tipică filmelor americane. Greșit. Totul e dur și greu, personajele sunt deștepțe și complicate, dezbatările sunt la ele acasă, problemele sunt întoarse pe toate părțile: droguri, poluare, sănătate, educație, arme, arhiconoscuta libertate în exprimare, separarea puterilor în stat, terorism, spionaj, petrol, război, campanii electorale, fraudă, și aş putea continua la nesfărșit, totul, absolut totul e discutat cu o rapiditate și o claritate dezarmantă. Filmul m-a



câștigat în momentul în care am realizat că nu se joacă, nimic nu îți este explicat, ori prinzi din zbor ori nu e pentru tine, iar 90% din soluțiile găsite sau dorite, deși majoritatea bine intenționate, sunt de fapt imposibil de pus în practică. O simplă secvență, de neuitat, în care președintele intră într-o biserică, fumează, îl injură pe Dumnezeu și-i reproșează că deși a dat tot ce a avut el mai bun timp de doi ani de zile, lumea e mai cu curu-n sus decât la început, caracterizează cât se poate de bine seriozitatea acestui film.

De ce vă povestesc despre West Wing? Pentru că producătorul și scenaristul seriei de mai sus este același care a scris și (scenariul pentru) The Social Network. Sincer, după ce am văzut două serii din WW, am impresia că TSN a fost o simplă joacă pentru acest om. O joacă însă de care nu și-a bătut joc. Rețeaua de socializare spune povestea lui Mark Zuckerberg, geniu din spatele fenomenului numit Facebook. La fel ca și cu serialul de mai sus, prima mea reacție la afarea subiectului a fost una de repulsie. Urăsc Facebook, deși nu mi-a făcut nimic. O repulsie însă care a lăsat loc interesului imediat ce m-am cufundat în discuțiile interminabile dezvoltate. Aaron Sorkin, împreună cu regizorul David Fincher (Strania poveste a lui Benjamin Button, Fight Club, The Game, Se7en), a reușit să facă și aici din rahat bici și mi-a câștigat respectul pentru totdeauna. Duceți-vă și vedeti acest film dacă vă plac dialogurile interesante, dar mai ales dacă vreți să învățați căte ceva despre omul din cauza căruia astăzi toată lumea e prietenă cu toată lumea. și Farmville.

■

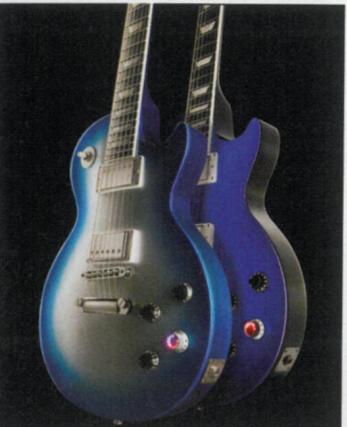
ncv

film

www.

<http://www.guitarhabits.com/10-essentials-on-guitar-improvisation/>

Pentru cei care acum se apucă de cântat la chitară, nu am decât un singur gând. Băgați mare, căci gagici o să pice cu ghotitura. Este valabil chiar și pentru fete! Oricum, articoul din titlu vă oferă o mică descriere despre cum să deveniți buni chitariști de improvizare. Singura sa problemă este că folosește sistemul american de notare. Niciodată nu am înțeles de ce trebuie să fie americanii mai cu moț...



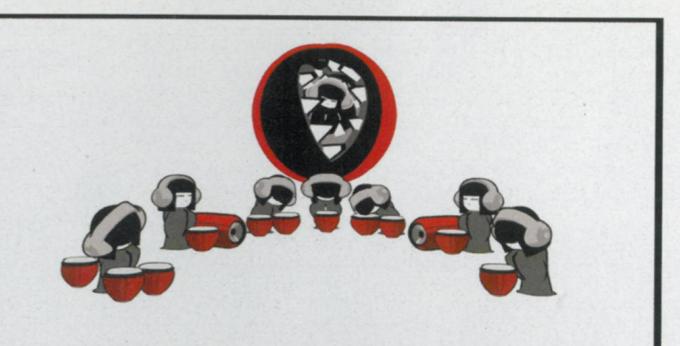
<http://friqt.com/worldchil.html>

Cum vede un copil lumea? Mai frumos ca noi, în orice caz.



<http://www.albinoblacksheep.com/flash/drum>

Când ești artist adevarat, nimic nu-ți stă în cale și poți face tot ce îți trece prin minte.



[http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip\\_id=8332956](http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=8332956)

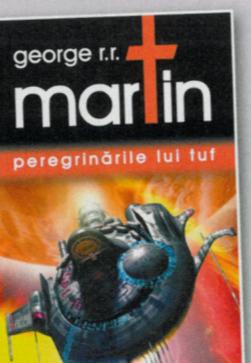
Parkour? PARKOUR?! Doar un altfel de parkour...



## Câștigă unul din cele cinci cărți PEREGRINĂRILE LUI TUF de George R.R. Martin răspunzând la întrebarea:

În ce an a scris George R.R. Martin nuvela Regii nisipurilor?

- ▶ 1960
- ▶ 1979
- ▶ 2003



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna februarie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Nume, prenume	<input type="text"/>
Cod numeric personal	<input type="text"/>
Str.	<input type="text"/> Nr. <input type="text"/> BI. <input type="text"/> Sc. <input type="text"/> Ap. <input type="text"/>
Locality	<input type="text"/>
Cod Poștal	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Judet <input type="text"/>
Telefon	<input type="text"/> e-mail <input type="text"/>



**LEVEL:** Care este genul tău favorit și de ce?

**Bobo:** Îmi plac foarte mult jocurile de strategie, deși, ce-i drept, nu am mai avut timp, în ultima vreme, să mă joc.

**LEVEL:** Ce joc butonezi acum și ce părere ai despre el?

**Bobo:** Butonez, din când în când, controlerelor de la PlayStation 3, atunci când adun gașca de prieteni la un campionat de Fifa 11.

**LEVEL:** Care este cel mai bun joc din toate timpurile, în vizionarea ta?

**Bobo:** Nu există așa ceva. Sunt foarte multe jocuri excelente la categorii diferite. Spre exemplu, la sport aş spune Fifa 11. La simulatoare,

The Sims 3, iar la strategie – StarCraft II.

**LEVEL:** Sexul în jocuri. E prea mult sau prea puțin?

**Bobo:** Nu fac parte din categoria de oameni care vor sex și în jocuri. De fapt, dacă stau bine să mă gândesc, nu prea am întâlnit jocuri de PC care să includă sex. But what do I know?

**LEVEL:** Dacă ar fi să faci tu un joc, cum ar trebui să fie?

**Bobo:** Îl las pe alții să facă jocuri, nu de alta, dar ce-mi place cel mai mult la un joc... să mă surprindă. Deci, dacă l-aș face eu, n-ar mai fi fun pentru mine.

Bobo îți spune „Bine Dimineață” în fiecare zi de la 7 la 10, la Radio 21 alături de Paul și Ioana.

## ȘI BOBO SE JOACĂ, NU-I AŞA?

Dialog cu Bogdan Ciudoiu, ceasul deșteptător de la Radio 21, despre jocuri



Trimite cuvântul **ABO**  
prin SMS la numărul

**7555**

și ești abonat pe

**3 luni**

la una din revistele:  
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic  
Preț: 6 EUR + TVA  
în rețeaua Orange  
Preț: 6,1 EUR + TVA  
în rețeaua Vodafone.

CD

Sony Ericsson Xpera X10

iPhone 4 & iOS 4

100

TEST

Google Docs vs.  
Office Live Web Apps

Windows 7

la puterea a șaptea

Plăci de bază pentru Core i7

Feriti-vă de  
falșii antivirus!

Programele placebo

FOTO

VIDEO

DIGITAL

Design fotografic

Importanță regulară de compozitie în fotografie

TEST & REVIEW

Plăci pentru procesor

100

TEST & REVIEW

NEXT ISSUE\*

# ASSASSIN'S C R E E D BROTHERHOOD



review

Frăția asasinilor contraatacă, iar tu ești unul dintre ei.

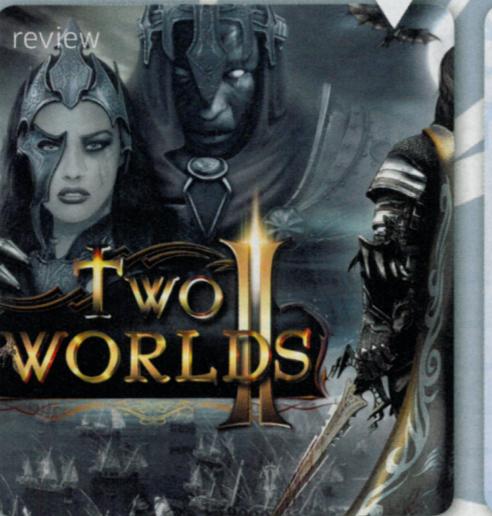
Pentru că nu le-a ajuns o singură lume.



review

**GRAN TURISMO®  
THE REAL DRIVING SIMULATOR 5**

A fi sau a nu fi cel mai bun simulator de curse auto.



review

**TWO  
WORLDS II**



**TOMBOLA IERNII**

Pregătiți-vă, că dăm cu premii!

\*Cu titlu informativ

## În luna decembrie veți putea citi:

DVD

12,98 lei  
decembrie 2010

20 de ani de www

Viața este de neconceput fără internet

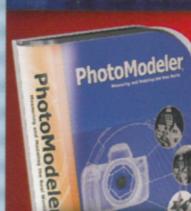
# CHIP

GO DIGITAL

12 / 2010 www(chip.ro)

## Cadouri de Crăciun

Idei pentru cele mai potrivite daruri de sărbători. Numai din IT!



TEST

## Home cinema

Proiectorare pentru acasă.  
Sumă limită: 3100 de lei

## Upgrade GRATUIT!

Un Windows mai rapid cu utilitare orginale

## Parole puternice

10 trucuri pentru  
o parolă imposibil de spart



### 10 adevăruri despre parole

Sunt nesuferite și de multe ori nesigure.  
Și, adesea, parolele se uită. CHIP vă dă o mână de ajutor!

### TEST: proiectoare sub 3000 de lei

Nimic nu se compară cu o proiecție de calitate!

### Ce alegem de Crăciun?

Cadouri utile, frumoase și, mai ales, IT!  
Sfaturi de cumpărare în funcție de banii  
de care dispuneți.

### Programele hackerilor

Aplicații care pot face  
mult bine sau... mult rău,  
în funcție de intențiile  
celui care le folosește.

**18**  
www.pegi.info

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Cataclysm și World of Warcraft sunt mărci comerciale deținute Blizzard Entertainment, Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători.

**07.12.2010**

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

# WORLD OF WARCRAFT™ CATACLYSM™

